LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

1 CD DEMO E 1 DVD CON IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO THE MOMENT OF SILENCE

www.gamesradar.it - Maggio - n°129 - Edizione CD € 6,90

RECENSITO!

S.T.A.L.K.E.R.

Lo sparatutto "radioattivo" è finalmente pronto. Manterrà le promesse?

RECENSITO!

SHIVERING ISLES

L'unica, vera espansione per Oblivion!

ESCLUSIVA!

UNREAL TOURNAMENT 3

GMC scopre i segreti dell'attesissimo FPS!

INOLTRE...

17 giochi recensiti tra cui
- Silent Hunter 4
- Penumbra
- UEFA Champions League 2006-2007

8 anteprime tra cui
- The Crossing
- Shadowrun
- World In Conflict

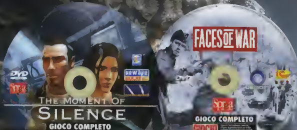
ISSN 1125-601X



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER SOMMARIO

Unreal Tournament 3

42 Tutti i segreti del nuovo attesissimo sparatutto di Epic Games!



136 GIOCO COMPLETO DELLE EDIZIONI CD & DVD
THE MOMENT OF SILENCE
Intrighi, misteri, enigmi da risolvere e una paranoia incalzante, in un'avventura punta e clicca che non dimenticherete facilmente.



130 ESPLORA E GIOCA
Il CD demo contiene tre demo da non perdere: *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Sam & Max Episode 4* e *Birth of America v1.08*. Sul DVD troverete l'imponente demo di *Command & Conquer 3*, quelli di *Frontline: Fields of Thunder* e *Geneforge 4*, e molto altro.



130 GIOCO COMPLETO EDIZIONE BUDGET - FACES OF WAR
Immergetevi nella Seconda Guerra Mondiale grazie a uno strategico in tempo reale in cui non manca l'azione frenetica. Tutti i consigli degli esperti di GMC vi attendono nella guida al gioco completo allegato all'Edizione Budget!

Evento
GDC 2007



pag. 48


The Club - pag. 35


Spider-Man 3 - pag. 41


The Mark - pag. 105

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO


pagina 74

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ANNO XI - N° 05 MAGGIO 2007

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini

SENIOR EDITOR
Paolo "Vista" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Gruppola" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Semmane" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Chi, io?" Falchi

FOTOGRAFIE
Alessia "ICQ" Montenari

GRAFICA
Luca "Capo di tutto" Patrian

EDITORE

CDA
Luca Sprea (Presidente)

CONSIGLIERI
Mario Sprea

PUBLISHING DIRECTOR
Andrea Minini Saldini

MARKETING AND BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER

AGENZIE
Mediaware S.r.l. - Via Domenico Sansotta 97
00144 Roma - Tel (+39) 06.52205210
fax (+39) 06.52277082
info@mediaware.it

Tel. +39) 081.7345479 - fax +39) 081 7345075

TRAFFICO
traffico@sprea.it

DIFFUSIONE

PRODUZIONE
produzione@sprea.it

ABBONAMENTI
tel. 02.924321 dal lunedì al venerdì
fax 0 92432356

STAMPA: Via Ca Bertoncina, 37
24068 Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A.
tel. 02 25821 fax 02/25.82.5306 - e.mail: info@m-dis.it

NOME RIVISTA REGISTRATA
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
1/3/1997 numero 102
D L 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 46) art. 1 comma DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

COPYRIGHT
Sprea Media Italy S.P.A. è titolare esclusivo di tutti i diritti di pubblicazione. Sprea Media Italy S.p.A. è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "PC GAMER", pubblicata e prodotta in UK da Future plc. Future plc. All Rights Reserved.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali
(Codice Privacy d.lgs. 196/03)
Nel vigore del d.lgs. 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 d.lgs. 196/03, è Sprea Media Italy S.p.A. (di seguito anche "Società" e/o "Sprea") con sede in via Torino 51, Cernusco sul Naviglio (Milano). La stessa La informa che i Suoi dati verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati nel vigore della Legge, anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Società. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del d.lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea Media Italy S.p.A. e/o al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale consenso espresso al trattamento dei dati personali.

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

Il confine è sempre più labile



Una volta, PC e console erano separati da differenze incolmabili. Le console usavano le cartucce invece che dischi o CD, non si poteva salvare agevolmente la partita (dato che non c'era l'hard disk), l'online era ben al di là dei loro limiti e non si potevano aggiornare (o "upgradare", come si dice in gergo).

Oggi non è più così, ed è normale per le console arrivare nei negozi con un hard disk interno, una porta per la connessione alla Banda Larga, e via dicendo; da poco è arrivato sul mercato il lettore HD-DVD per Xbox 360 – di fatto, un vero e proprio "upgrade".

Con il debutto europeo di PlayStation 3, avvenuto a fine marzo, tutti e tre i colossi dell'intrattenimento su console hanno mostrato le carte di questa "mano", cui molti media fanno riferimento come "Next Generation" o "Next-Gen".

Sulle pagine di GMC, però, questo termine lo avete letto ben poche volte, e lo leggerete ancora più di rado. Secondo noi, su PC non c'è una "generazione" nuova, né una vecchia. Esiste un sistema che migliora costantemente: ogni mese, Alberto "Pape" Falchi prova, nelle sue pagine dedicate all'hardware, schede video sempre più performanti, ma basta la diminuzione del prezzo al pubblico di un processore o di una RAM, per avere nella nostra postazione da gioco un PC più potente e veloce.

Nel contempo, le console si stanno avvicinando al PC. Oltre ad avere hard disk e porte Ethernet, strizzano l'occhio ai computer per il gioco online; in particolar modo Xbox 360, che è in grado di sfruttare una "corsia preferenziale" data dal fatto che Microsoft non è solo la casa produttrice di Xbox, ma anche del sistema operativo più utilizzato dai giochi nel mondo, Windows.

Nel giro di qualche settimana (esattamente l'8 maggio), farà il suo debutto il nuovo sistema "Games for Windows – Live", che nel giro di qualche mese permetterà ai giocatori PC di *Shadowrun* di scontrarsi online con quelli di Xbox 360. A prescindere dal fatto che – ne siamo sicuri – chi usa un mouse è favorito rispetto a chi utilizza un joypad (almeno in un FPS), è una notizia clamorosa e interessante, che farà la gioia di chi possiede entrambe le piattaforme. Potremo passare la nostra "identità" da Xbox a PC e viceversa, condividere i profili-giocatore, chattare con gli amici e via dicendo. Il futuro è ancora più promettente: non vediamo il motivo per cui non si possa scaricare un add on su PC e trasferirlo su Xbox, oppure giocare una parte di un titolo su PC, trasferire il salvataggio su Xbox e continuare su console.

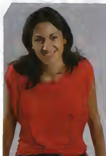
Un po' meno piacevole è sapere che dovremo pagare 5 euro al mese per giocare online, quando la norma, su PC, è di avere il multiplayer gratuito (almeno negli FPS). Quantomeno, chi ha già un abbonamento "Gold" su Xbox Live non dovrà sborsare denaro per gli stessi servizi su PC.

In attesa di provare "Games for Windows – Live" su computer, chiudiamo con una considerazione da appassionati giocatori su PC: a differenza che su console, i titoli su PC sono anche i "giochi dei giocatori", come testimoniano le decine di Mod e add on di cui parliamo puntualmente nelle pagine del Next Level, curate da Raffaello Rusconi. E se Bethesda ha confermato che *Shivering Isles* sarà l'ultima espansione ufficiale per *Oblivion*, siamo sicuri che sul nostro fedele computer continueranno a essere sviluppate centinaia di Mod e di avventure aggiuntive per questo capolavoro – un bel vantaggio, non trovate?

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE, CON LE EDIZIONI CD E DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO THE MOMENT OF SILENCE MENTRE CON L'EDIZIONE BUDGET IL GIOCO COMPLETO FACES OF WAR

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

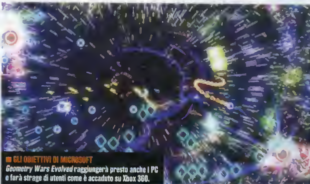
Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

L'arrivo di Vista, il nuovo sistema operativo di Microsoft, ha dato il via a uno serie interminabile di lettere, e-mail e piccioni viaggiatori che hanno invaso la nostra redazione. La maggior parte delle missive richiede informazioni, contiene critiche o esprime entusiasmo e preoccupazioni di vario tipo. Questo mese, eccezionalmente, l'angolo de "La redazione risponde" riporta ben due interventi, uno da parte del nostro senior editor Paolo Paglianti e uno firmato dal nostro esperto Quedex. L'argomento, è appunto, Windows Vista nell'ottica del "trusted computing" e il presunto porteggiamento di GMC per i sistemi operativi targati Microsoft. Per ulteriori dubbi e chiarimenti in merito, non esitate a far sentire la vostra voce.

GLI OBIETTIVI DI MICROSOFT

Ave aurea Nemesis!
Chi ti scrive è un giocatore cresciuto ai tempi dei 386 e che, per un motivo o per l'altro, non ha mai smesso di dedicarsi a questo fantastico hobby. Nel corso degli anni, mi sono trovato in casa quasi tutte le console uscite, ma ho sempre preferito il mondo dei PC. Diverso, libero, personalizzabile e più estremo. Sì, perché un *Civilizotion*, su console, sarebbe troppo difficile e il pubblico non capirebbe. Detto ciò, da poco mi sono procurato un Xbox 360: ottima la grafica, ottimi alcuni giochi, e interessante il sistema a Obiettivi e Gamerscore (come saprai, su Xbox 360 è possibile sbloccare i cosiddetti Obiettivi, esibendosi in particolari imprese quali "Rimani vivo per 60 secondi senza sparare", guadagnando dei punti che vanno ad accrescere il proprio Gamerscore). Ho un sacco di amici che si divertono a fare di tutto per aumentare il proprio punteggio, bullandosi sui forum per i punti che hanno guadagnato e scambiandosi consigli su come sbloccare gli obiettivi più complessi. Dicevo, è un sistema molto interessante e che, a quanto pare, sta regalando grandi successi alla nuova console di Microsoft. Ora, dopo aver seguito la Game Developers Conference su GamesRadar (a proposito: ottimo lavoro!), scopro che su Windows Vista ci saranno i famigerati Obiettivi, che debutteranno con *Halo 2*. E non solo! Anche Live arriverà su PC. A questo punto, inizio a preoccuparmi: le console mi piacciono, ma devono starsene al loro posto. Questa contaminazione tra loro e il PC sarà anche parte della strategia di Microsoft, ma secondo me è dannosa per i videogiocatori. Non voglio gli Obiettivi, e non ho bisogno di un Gamerscore per far vedere quanto sono bravo. Che poi, volendo, gli obiettivi ci sono anche su PC, pur se sono meno palesi: per esempio, in *World of Warcraft*,

> **"La contaminazione tra PC e console, secondo me, è dannosa per i videogiocatori"**
> da Gli obiettivi di Microsoft – Edo "Bear" Pesoli



GLI OBIETTIVI DI MICROSOFT
Geometry Wars Evolved raggiungerà presto anche i PC e farà strage di utenti come è accaduto su Xbox 360.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI NON PER CASO

Questo mese facciamo un po' di pubblicità a un **Thread** che, come tutti gli altri del **Forum** di **GamesRadar.it** non ha fini di lucro, ma che, diversamente dagli altri, ha un pregiato obiettivo artistico. Si tratta di "Angolo Creativo", curato dal nostro amico Fr4nk. Scrive il saggio: Sempre più spesso, soprattutto nel corso degli ultimi anni, ci siamo interrogati sulla legittimità di considerare i videogame una vera e propria forma d'arte. Giusto, ma non basterebbe una rivista intera per venire a capo della discussione, quindi torna a parlare tu: Lo scopo di questo thread è di stimolare la vostra immaginazione negli ambiti informatico e videoludico, perché ognuno di voi ha dentro di sé un caos, ma pochi sono in grado di tirarlo fuori. Un po' visionario, ma interessante. Come è interessante questo **Thread**, nel quale tutti possiamo collaborare e immaginare un nuovo videogioco.

LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il gioco della vita

Ciao cara Nemesis, sei davvero bellissima. Sono un ragazzo rumeno che, dal 2002, legge la vostra rivista (grazie alla quale ho superato molti momenti tristi) e adesso ti scrivo per la prima volta. Sono un grande appassionato di videogiochi e devo dire che, a volte, penso che la mia passione remi contro di me. Ho 28 anni e al momento non lavoro, ma confesso che è più importante per me salire di livello in *Titan Quest* che lavorare. Non fraintendere, mi do da fare a trovare un impiego, ma ho ricevuto tanti di quei "siamo a posto, grazie" e sorrisi forzati che ho paura a tentare ancora. Ho paura che domani sarà un nuovo giorno in cui riceverò la conferma che le mie qualifiche non valgono nulla senza esperienza, anche se ho finito l'università. Nei videogiochi, invece, l'eroe di turno salva il mondo e, se le cose si mettono male, basta riprendere da una partita precedentemente salvata. Dov'è questa opzione nella vita reale? Mi sarebbe così utile tornare indietro nel tempo e rifare le cose con il senno di poi. Invece no, dobbiamo convivere con le decisioni sbagliate che portano solo tormenti. È per questo che cominciamo ad amare il mondo dei videogiochi, dove ogni impresa è sempre più grande di noi, ma la superiamo comunque; dove ci sono sempre delle soluzioni e la responsabilità di salvare il pianeta è un gioco da ragazzi. "Trovare un lavoro", specialmente se sei straniero, sarebbe sicuramente un bel videogioco.
Ciao e tanti baci, resta sempre così.

Catalin

Caro Catalin,
innanzitutto, sento il dovere di scusarmi per aver modificato in maniera così evidente la tua mail, che tradiva ancora qualche difficoltà con la lingua italiana scritta. Detto questo, ho trovato il tuo discorso esemplare per evidenziare come, per alcuni, i videogiochi siano un momento di evasione dalla realtà, un mondo allo stesso tempo verosimile, ma in cui non sussistono le stesse, ferree, regole che costituiscono la vita di tutti i giorni. Si parla tanto di fotorealismo o di simulazione, ma vogliamo davvero che i giochi debbano sottostare ai ritmi della realtà? Il gioco è anche questo: assenza di vincoli, nuove possibilità, nonché l'opportunità di rimediare ai propri errori così da non vivere l'esperienza in modo frustrante. Per questo motivo ci piace fantasticare e saltare di piattaforma in piattaforma, in "mondi dai cieli blu" (parafrasando una campagna lanciata da un famoso sito dedicato ai videogiochi) in cui sembra mancare la gravità e dei bambini sono capaci di salvare interi universi. Non disperare per il tuo futuro lavorativo e, allo stesso tempo, non smettere di sognare con i videogiochi. Ti mando un bacio e ti auguro tanta fortuna.


Titan Quest è il gioco che occupa le giornate di Catalin, fra un colloquio di lavoro e l'altro.

ho impiegato una vita a ottenere una determinata armatura, e gli altri giocatori, vedendola, sapevano benissimo per quanto tempo avevo giocato, senza bisogno di guardare la mia lista Obiettivi. Insomma, dobbiamo temere per l'integrità e l'unicità del gioco su PC?

Edo "Bear" Pesoli

Non preoccuparti, caro Edo, al momento, direi che non è il caso di fasciarsi la testa. Le prospettive spalancate da una possibile interazione tra il mondo del PC e quello delle console, a tutt'oggi, sembrano avere solo connotazioni positive. L'arrivo della filosofia e del meccanismo degli obiettivi (inaugurati da Xbox 360) non è un cattivo segno: è un modo come un altro per aggiungere un po' di pepe all'esperienza di gioco. Inoltre, nessuno ti obbliga a giocare con gli utenti console se non hai voglia di farlo. L'aspetto decisamente positivo della faccenda è che, in questo modo, è possibile che arrivino su PC molti titoli che, altrimenti, in passato, sarebbero usciti con largo anticipo solo su console. Nella tua lettera, se non erro, citi uno degli obiettivi del gioco *Geometry Wars Evolved*: ebbene, questo splendido sparatutto sarà presto disponibile per PC, proprio grazie a Vista. Microsoft sta percorrendo la strada della "contaminazione", cercando di creare uno o più punti di contatto fra due realtà sinora sin troppo distanti, ma ciò non comprometterà il futuro dei videogiochi. Come se non bastasse, il mercato dei titoli esclusivi per PC gode di ottima salute.

IN BREVE

Carissima Nemesis,
volevo chiederti se hai notizie in merito all'uscita del gioco *Jackass* per PC. Sapresti dirmi qualcosa?
Ti ringrazio molto.

Matteo

Caro Matteo, l'unica data di uscita attualmente diffusa per *Jackass: The Game* per PC è quella riguardante l'edizione americana del gioco ed è, per l'esattezza, il 14 marzo di quest'anno. Per l'arrivo in Europa, tieni d'occhio le pagine della rivista e GamesRadar (www.gamesradar.it).

Ciao Nemesis,
vorrei sapere una cosa riguardo il gioco *The Lord of the Rings Online*, che dovrebbe uscire presto. Sai se, oltre a Nani, Elfi, uomini, Hobbit, eccetera, sarà possibile vestire i panni dei cattivi? Grazie e un grandissimo saluto a tutta la redazione!

Darth Plinius

Nel gioco *The Lord of the Rings Online*:

Pensa a *S.T.A.L.K.E.R.*, *Supreme Commander* e compagnia bella: il futuro ci riserverà parecchie soddisfazioni.

SALVATE CHRONO RESURRECTION

Stupenda Nemesis,
non mi dilungo in troppi complimenti per la rivista, che leggo da 9 anni e reputo la migliore del settore, altrimenti non finisco più! È la seconda volta che vi scrivo e se lo faccio, stavolta, è per rivolgere un appello ai lettori di GMC, nonché a voi!
Ma procediamo con ordine: conoscerete certamente quel capolavoro firmato Square che porta il nome di *Chrono Trigger*. Per chi non lo sapesse, è l'ultimo titolo pubblicato da Square (la stessa di *Final Fantasy*) per il glorioso Super Nintendo, realizzato con la partecipazione di Akira "Dragon Ball" Toriyama, che ne ha curato la trama, il design dei personaggi e ha disegnato i filmati d'intermezzo extra nella versione pubblicata, tempo dopo, per PlayStation. Questo capolavoro è riconosciuto da molti come il miglior gioco di ruolo della storia, almeno su console, e aggiungo, per conto mio, che lo reputo migliore di tanti titoli scialbi pubblicati ai giorni nostri, nonostante la sua grafica bidimensionale e "pixellosa". Qualche giorno fa, navigando su Internet, ho scoperto che un gruppo di appassionati ne stava realizzando un remake amatoriale in 3D, chiamato *Chrono Trigger: Resurrection*, e, dalle immagini e dal trailer che ho visto, stavano facendo davvero un ottimo lavoro. Il progetto, però, è fermo ormai da più di 2 anni a causa dell'ingiunzione di bloccare tutto che Square Enix ha mosso al team di sviluppo. È in corso una petizione che, da un anno a questa parte, raccoglie firme (siamo quasi

dal Forum di gamesradar.it

UNA SFIDA DA TITANI

Un amico rappresenta un'ottima soluzione, quando si vogliono ottenere dei consigli per gli acquisti. Non sempre, però, gli amici sono preparati in materia videoludica. Quindi si passa al **Forum** e, come superpuccio nel **Thread** "*Titan Quest*: lo consigliate?", si interroga la gente: Avrei alcune domande da porvi. Sono un grande appassionato della saga di *Diablo* e sono sempre in attesa di un ipotetico *Diablo 3*. *Titan Quest* si può considerare un suo pseudo-successore? Ho sempre avuto voglia di comprarlo, ma certe cose mi hanno frenato: il PC vecchio e il fatto che alcuni dicessero che, a tratti, era troppo difficile. La risposta più diretta arriva da painmaker87: Se ti piace *Diablo* prendilo a occhi chiusi, mentre lacker approfondisce l'argomento: No, non è difficile, solo dopo un po' diventa ripetitivo a causa del respawn dei mostri. È esaustivo anche Kerberos: L'ho finito e te lo consiglio vivamente. I mostri e le ambientazioni sono molto curate, per non parlare degli effetti degli incantesimi, che sono belli da vedere.

La redazione risponde Una rivista trusted

Cordiale Nemesis,
vorrei esprimere un'opinione riguardo i vostri speciali su Windows Vista. Bella l'anteprima, altrettanto dettagliato lo speciale. Ma sono completi? Secondo me, no. Sarebbe fuori luogo mettere in discussione la professionalità di Quedex (il migliore a mio parere), ma avrei il piacere di porre alcune domande: come mai non si è parlato minimamente di trusted computing, tecnologia tramite cui l'utente viene limitato notevolmente nelle sue azioni e che è presente in Windows Vista? Ritengo che un argomento, pur se ampio, debba essere trattato a 360 gradi. Come mai non si può ritagliare uno spazio sulle nuove distribuzioni Linux e, quindi, sul modo con cui giocare sotto questo sistema operativo, ma si riescono a fare speciali di svariate pagine su Windows Vista?
Mi rattrista pensare che, se l'Italia è al settantanovesimo posto per quanto riguarda la libertà d'informazione (fonte: freedomhouse.org), è anche a causa di riviste come la vostra, che veicolano un'informazione parziale.

Daniele

Ciao Daniele,
dalla sua nascita, GMC ha sempre parlato esclusivamente dei giochi che girano sotto piattaforma Windows; siamo partiti con DOS e Windows 95 e ora siamo a Vista, ma il succo non è cambiato. Questo non certo perché siamo "organi ufficiali di Windows", ma perché riteniamo che i nostri lettori siano principalmente interessati ai giochi per questo sistema operativo. Ciò accade non per una forma di censura o per un piano malvagio, ma perché il 95% dei titoli per computer sono disegnati appositamente per Windows. Il restante 5%, esclusi i giochi shareware/freeware, che sono quasi sempre multiformato, esistono già per PC da diversi mesi. Oltretutto, un ipotetico lettore interessato ai giochi per Linux troverebbe comunque quasi tutti i giochi per il suo sistema operativo, dato che, se è vero che non tutti i titoli per Windows escono su Linux, è sicuramente pacifico il contrario (parlo dei giochi "commerciali"). Per lo stesso motivo, non parliamo di SO Macintosh, per esempio. Un'altra considerazione è relativa al fatto che GMC va in edicola con giochi completi e demo compatibili con Windows, fattore che ci spinge a pensare che i nostri lettori siano interessati principalmente a questo sistema operativo. Inoltre, proporre uno speciale su come installare una versione di Linux, come usarla al posto di Windows, i vantaggi e gli svantaggi, occuperebbe, nella nostra opinione, almeno 10 pagine. 10 pagine che sarebbero di scarso interesse per i giocatori "incalliti" cui riteniamo di rivolgerci principalmente.
Non vuol dire, però, che facciamo finta che non esista un'alternativa. Una rivista del nostro gruppo editoriale è dedicata unicamente a Linux e, quando possibile, indichiamo ai nostri colleghi quali giochi sono degni di nota. Riguardo la completezza dell'informazione e – aggiungo – la "critica", nei tre speciali dedicati a Vista abbiamo indicato chiaramente la nostra opinione ovunque fosse necessario. Sottolineo solo un passaggio: nell'ultima pagina dell'ultimo speciale, nel capitolo "Tirando le somme", Quedex afferma esplicitamente che acquistare Vista oggi non ha molto senso, da un punto di vista videoludico, ovvero l'unico che ci interessa (essendo quello della redazione e dei nostri lettori). Francamente, non so quanto una posizione di questo tipo, considerando quanto scritto sopra, possa generare una critica così pesante come quella di veicolare "un'informazione parziale". Permettimi di dire che la ritengo quantomeno ingenerosa.
Sul discorso della classifica di House of Freedom, ci sarebbe molto da commentare, ma sarebbe fuori tema, sulle pagine di una rivista di videogiochi.
Dico solo che sono molto orgoglioso di lavorare per un mensile i cui giudizi e le cui critiche sono totalmente indipendenti da chicchessia, e questo lo verificherai dalle valutazioni piuttosto taglienti che spesso trovi nelle pagine delle recensioni, e non solo per quanto riguarda i videogiochi.
Un caro saluto

Paolo Paglianti

L'insieme di tecniche di controllo hardware e software chiamate "Trusted Computing", che trovano posto da anni nel sistema OSX di Apple e sono supportate anche nelle più recenti versioni di Linux, si concretizzano, all'interno di Vista, nell'impossibilità di riprodurre in alta definizione i film contenuti su dischi HD-DVD o Blu-ray in assenza di una scheda video munita di circuito hardware HDCP. In pratica, il sistema operativo di Microsoft si adegua ai dettami delle grandi aziende cinematografiche, che impongono a tutti i costruttori di TV e lettori HD d'inserire nei propri prodotti il medesimo sistema di protezione.
Si potrebbe discutere per intere pagine riguardo la liceità e l'utilità di tale sistema, che per ora non è stato sfruttato nemmeno integralmente, tanto che la maggior parte dei film HD in commercio può essere riprodotta anche sui monitor LCD widescreen, privi di HDCP.
Più semplicemente, noi di GMC da mesi consigliamo, a chi vorrà sfruttare il PC per riprodurre Blu-ray e HD-DVD, di acquistare VGA e schermi HDCP. In teoria, un aggiornamento futuro di Windows potrebbe impedire la riproduzione audio dei film HD alle schede prive di uscita SPDIF con controllo dei contenuti coperti da copyright, o ridurre la qualità del sonoro in presenza di uscite multicanale analogiche. Noi riteniamo l'eventualità abbastanza improbabile, soprattutto perché il sistema di protezione di HD-DVD e Blu-ray è già stato scardinato. Se i prossimi sistemi operativi di Microsoft dovessero, in qualche modo, limitare seriamente le libertà di scelta dell'utente, decidendo quale software possa eseguire e quale no, muoveremo le giuste critiche. Ma in un panorama che vede nella pirateria il maggior nemico dei giochi per PC, non ci sembra errato che le case di produzione tentino di tutelare i propri prodotti. Quello che più ci interessa, in fondo, è godere di giochi tanto belli quanto privi di problemi tecnici. Vista porta con sé API in grado di sfruttare appieno il nuovo hardware, punta a standardizzare l'interfaccia video e di controllo dei giochi e sembra voler abbattere la barriera che divide PC e console. Ci soffermiamo solo sporadicamente sulle qualità di Linux perché, per ora, questo sistema operativo non offre particolari spunti d'interesse ai videogiocatori, ma in passato abbiamo più volte consigliato, a chi utilizza il PC anche per lavorare, di generare una partizione per il software open source. Quando usciranno giochi di rilievo pensati per Linux (o che offrano vantaggi una volta lanciati in ambienti compatibili quali WINE), non mancheremo di approfondire le qualità del sistema operativo del pinguino, verso cui non applichiamo alcun tipo di censura.

Davide "Quedex" Giulivi

La scelta di videogiochi disponibili per Linux è ridotta, rispetto a quella per i sistemi operativi Microsoft.



■ SALVATE CHRONO RESURRECTION
Il progetto amatoriale *Resurrection* aveva lo scopo di realizzare un remake in 3D di *Chrono Trigger*, ma ora è stato bloccato da Square Enix.

"Se l'Italia è al 79° posto per la libertà d'informazione, è anche a causa di riviste come la vostra"

da Una riVista trusted – Daniele

a 10.000) con l'intento di presentarne a Square almeno 25.000, unitamente alla richiesta di permettere la conclusione e la distribuzione di questo tributo a una delle sue pietre miliari.
Desideravo fare un appello a voi e a tutti i lettori, chiedendovi di partecipare a questa petizione, sperando di poter rivivere in 3D le avventure di Crono & Co a spasso nel tempo! Il link al sito ufficiale del progetto è **www.opcoder.com/projects/chrono/** mentre quello della petizione è **www.petitiononline.com/chr1337/petition.html**. Spero che le firme aumenteranno e vi ringrazio per l'attenzione concessami!

Skeletron

Temo proprio che sarà abbastanza arduo convincere Square a permettere il proseguimento del progetto amatoriale di cui parli, Skeletron. Ma la speranza è l'ultima a morire e, poiché la causa mi sembra degna di attenzione, perché non provare a dare una spintarella alla petizione invocando l'aiuto di tutti i lettori di GMC? Nel sito ufficiale del progetto, da te indicato, sono presenti varie immagini del gioco e un trailer, che mettono in evidenza la buona qualità del software. Vale la pena segnalare, comunque, che Square non ha escluso l'eventuale realizzazione di un seguito di *Chrono Trigger*, anche se il progetto non è previsto per l'immediato futuro.
Mi unisco a te nella speranza di poter giocare a un altro capitolo della fortunata serie Square e ti auguro buona fortuna con la raccolta di firme.

ELICOTTERI, CHE PASSIONE

Carissima Nemesis,
sono un lettore di GMC da tanti anni, nonché un patito di simulatori di volo militari. Ho avuto modo di giocare con tanti titoli, come *Comanche 4*, *Comanche vs. Hokum*, *Apache vs. Havoc*, eccetera. Come puoi notare, i giochi che ti ho citato vedono come protagonisti gli elicotteri, veicoli di cui mi reputo abbastanza esperto e che mi affascinano da quando ero piccolo. Ti vorrei chiedere se esiste un titolo dove si ha la possibilità di pilotare un modello di elicottero di cui sono particolarmente appassionato: l'Eurocopter Tiger tedesco. Spero tu possa aiutarmi.

Domenico

Il modello di elicottero di cui parli, caro Domenico, era presente in un vecchio gioco di Atari. Si tratta di *Gunship!*, un titolo risalente al 2000. Sul sito di Abacus, trovi in vendita dei modelli di velivoli per *Flight Simulator 2004* e, fra questi è presente anche l'Eurocopter Tiger (ecco il link al prodotto: **www.abacuspub.com/fsd/catalog/s580.htm**, in inglese). Non è da escludere che tale modello possa funzionare anche con *Flight Simulator X*, ma per averne la certezza sarebbe meglio consultare il file Leggimi o rivolgersi all'assistenza del sito Abacus. Mal che vada, comunque, *FS 2004* è in grado di girare senza problemi su un PC attuale e resta comunque un ottimo simulatore di volo.

IN BREVE

Shadows of Angmar **avrai l'occasione di impersonare varie razze e classi di personaggi (umani, Elfi, Nani o Hobbit), ma la possibilità d'interpretare un mostro verrà concessa solo in circostanze particolari. Queste modalità sono ancora al vaglio degli sviluppatori e non hanno assunto una forma definitiva al 100%.**

Gentile Nemesis,
mi fa arrabbiare la discriminazione che attuano i vari negozianti e catene di supermercati verso i giochi PC. Mi spiego: i titoli per console vengono ritirati e valutati, invece quelli per il PC non se li fila nessuno. Uno spende 50 e passa euro per un gioco e, dopo che lo ha finito, o lo usa come soprammobile o lo butta. Mi immedesimo in un giovane che non lavora: mette via faticosamente i soldi per comprare il suo gioco preferito, che dopo un po' non vale una cicca.
La pirateria si combatte anche in questo modo: tenendo bassi i prezzi per i giochi PC o, se non è possibile, almeno valutando l'usato.
Grazie e saluti.

Sergio59

Capisco il tuo punto di vista, caro Sergio, ma è giusto anche comprendere che i negozianti si comportano nel modo che viene "suggerito" loro dal mercato. Evidentemente, la richiesta di giochi per PC usati è di gran lunga inferiore all'offerta e nessuna catena di distribuzione o attività privata se la sente d'investire denaro in un meccanismo (quello, appunto, della compravendita dell'usato) sconveniente. Anche facendo un salto fra i forum dedicati all'argomento, ti accorgerai che gli annunci riguardanti l'usato per PC sono molti di meno rispetto a quelli per console. Hai ragione dicendo che anche questo è un modo per combattere la pirateria, ma bisogna capire le motivazioni dei rivenditori, non credi?

dal Forum di gamesradar.it

DA PERDERE LA TESTA!



Stiamo sempre lì a sparare, a correre, a esplorare, a saltare e picchiare, e magari non ci accorgiamo di quanto possano essere spassosi alcuni momenti dei videogiochi. Anzi, per dirla alla Son Goku di "Le immagini lollose dei nostri VideoGames", di quanto possano essere lollosi.
Il nostro amico mattacchione suggerisce di: Postare le immagini più lollose che ci sia capitato di immortalare per farle vedere agli amici. Dopo mesi di prolifica attività, torniamo a occuparci del **Thread** con l'immagine di Shock85: Ed ecco il caro Jauffre in *Oblivion*. Troppo bello vero? Gli arrivo alle spalle, faccio per parlargli e lui, come in un film horror, scompare nella pavimentazione, lasciando fuori solo la testa. Pronta la risposta di Shino: Ai miei personaggi, al massimo, sparisce un occhio o diventa lucido e bianco. Mica possiamo essere tutti fortunati come Shock85.

dal Forum di gamesradar.it

GIOCATORI PRECOCI

Ed ecco un sano quesito nostalgico, di quelli che si leggono e, subito, la mente torna a quando eravamo piccoli e passavamo le giornate davanti al computer. Non che adesso sia cambiato molto, vero? Il **Thread** "Qual è stato il vostro primo gioco?" è a cura di hardware64: I bei vecchi tempi. Avevo circa quattro anni, quando ci ho giocato per la prima volta! ed è corredato da una struggente immagine di *Wolfenstein 3D*. Fr4nk, invece, ha esordito con: *Tetris* di Spectrum Holobyte, ci giocavo a cinque anni, mentre ugotremila ha mosso i primi tasti in: *Space Invaders*, giocato su un Apple Eurocom II del 1986, ancora funzionante e in bella mostra di sé. Non so quanti anni avevo, ma era prima dell'asilo, quindi all'incirca intorno ai tre. Scusate un attimo ragazzi, ma qualcuno che giocava già nella pancia della mamma non c'è?



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Alfredo Girgenti
Arcangelus
Daniel
Feanor
Francesco
Gabriel
Grey_Fox
Marco Beretta
Oxo
Pietro Terracciano
PlasticGamer
Redhot King



GIOCHI E CULTURA
La nuova espansione di *World of Warcraft* sta polverizzando i record di vendita.

"Nel mondo dei videogiochi ogni impresa è sempre più grande di noi, ma la superiamo comunque"

da Il gioco della vita – Catalin

GIOCHI E CULTURA

Salve Nemesis,
insegno in una scuola media e uno dei miei studenti, sotto mia illuminata supervisione (leggo GMC con regolarità) sta preparando una tesina per l'esame di licenza media sui videogiochi. Vorrei portare il discorso sul tema dei MMORPG e su come sono cambiate le abitudini di gioco online negli ultimi anni. Potresti essere così gentile da fornirmi qualche dato interessante, come per esempio il numero medio di abbonati a giochi quali *World of Warcraft* nel mondo, per non fare solo una ricerca astratta, ma in modo da far riflettere i colleghi docenti sul fatto che la società è cambiata anche per la diffusione di questa tipologia di giochi? Qualsiasi altro dato curioso sarà un regalo gradito. Grazie per l'aiuto.

Luca Baresi

Ottima idea, Luca, sono sicura che i tuoi alunni sono fortunati ad avere un insegnante come te, con cui condividere la propria passione per i videogiochi. È positivo il fatto che tu voglia porre all'attenzione dei tuoi colleghi come anche il mondo videoludico sia parte di quel processo evolutivo che, di anno in anno, ininterrottamente, viene attraversato dalla società. Cambiamo le mode, la percezione di molti modelli e anche la maniera di rapportarsi al gioco, da soli o gli uni con gli altri. Ormai, il multiplayer online ha raggiunto dimensioni mondiali e rappresenta una larghissima fetta del mercato. Giocare in Rete significa un nuovo modo per stringere amicizia, sentirsi appartenenti a una comunità e interagire con il mondo. Mi chiedi dei dati precisi ed eccoti accontentato: *The Burning Crusode*, l'espansione di *World of Worcraf*, nel mese successivo al lancio, ha venduto quasi 3 milioni e mezzo di copie, di cui circa un milione e mezzo in Europa, stabilendo un vero e proprio record di vendita. Un risultato reso ancor più strabiliante dal fatto che ben 2 milioni e mezzo delle copie hanno abbandonato gli scaffali nelle prime 24 ore.
Il numero di utenti di *World of Worcraft* ha raggiunto, invece, l'incredibile tetto degli otto milioni e mezzo, e la cifra è ancora in costante crescita.

dal Forum di gamesradar.it

QUESTIONE DI GUSTI

Voglia di sparare, ma senza prendere la faccenda troppo sul serio? Ci pensa _Razorback_ con il suo "*Stubbs The Zombie*, come è?" a darvi lo spunto per un gioco spensierato e bizzarro. L'amico dice: Mi ha incuriosito, mi sembrava interessante, ma non ne ho sentito parlare in giro e ho esitato ad acquistarlo. Qualcuno di voi ci ha giocato? E come no, certo che sul **Forum** c'è chi l'ha provato. Citiamo due compari. PierCommando: A me non è piaciuto per niente. Graficamente non ne parliamo, non sarebbe quello l'importante, ma è proprio il gioco con i controlli e quella maledetta visuale un po' appannata che non funziona. Problemi gravi non ce ne sono, intendiamoci, quindi se ne hai la possibilità, provalo (demo o prestato), non si sa mai. I gusti sono gusti. Infatti, Gallforce007: Ottimo giocone splatteroso, che ti fa stare dalla parte degli zombi. Ottimo il doppiaggio originale in inglese: le urla ti fanno venire i sensi di colpa mentre mangi cervelli a non finire. La visuale è buona, il colore sul verdastro è una scelta dei programmatori e ci sta per il tipo di gioco. Come arma hai il peto tossico e l'urina acida. Insomma, giocaci.

dal Forum di gamesradar.it

VOCE CONTRO CORRENTE

Premiamo il coraggio dimostrato da Darth Istrice nello schierarsi contro *For Cry*. In "appena finito *For Cry*...", il critico sentenzia: So che mi tirerò addosso l'ira e gli insulti di gran parte del forum, ma voglio comunque esprimere un giudizio su quello che in molti ritengono un capolavoro. Non mi ha fatto impazzire. Bellissima la grafica e soprattutto l'ambientazione, ma oltre questo resta ben poco: una storia carina e soprattutto una lunghezza allucinante. A un certo punto, andavo avanti per inerzia, non perché mi interessasse veramente ciò che accadeva. E poi non ci sono i salvataggi rapidi. Sono dell'avviso che sia meglio un gioco breve e intenso, piuttosto che una lungaggine. Nulla da eccepire, sono opinioni, ma su una cosa non possiamo essere d'accordo, e la lasciamo spiegare a Spriggan: Penso sia la prima volta che qualcuno si lamenta perché un gioco è molto lungo. Se ti può consolare, la stessa Crytek ha ammesso che qualche parte era stata messa per allungare il brodo. Tuttavia, ritengo che in un FPS la trama passi in secondo piano rispetto a grafica, intelligenza dei nemici, struttura dei livelli e gameplay. Onestamente, si contano sulla punta delle dita i titoli che hanno raggiunto i risultati di *For Cry* in queste caratteristiche.



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@sprea.it

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Mi trattengo a viva forza dal parlare del tempo (e sappiate che è uno sforzo vero), e passo subito a lamentarmi. Di cosa? Vi chiederete – è semplice: ci sono troppi, troppi giochi. Ogni volta che faccio un giro per vedere le ultime notizie, scopro che sono stati annunciati altri dieci titoli, uno più bello e rivoluzionario dell'altro. La cosa sarebbe splendida, se ci fossero il tempo e i soldi per vederli tutti. Addirittura, mi accontenterei di poterli seguire tutti, per capire se c'è qualche gemma nascosta che valga la pena di studiare più a fondo (e magari, giocare), ma non c'è il tempo nemmeno per questo. Quindi, mi lamento – e vi pongo la Domandona, ovvero: voi come affrontate la situazione? Vi dedicate esclusivamente a un genere, a uno sviluppatore, a una serie, ai giochi che prendono 8 su GMC? Come al solito, aspetto le vostre risposte al mio nuovo indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Salve tiranno, ti voglio fraggare subito con una domanda: cosa ne pensi dei comandi di configurazione e i bla bla bla vari che agiscono dalla console? Non sono veri cheat, ma non sono nemmeno le impostazioni di default.
Da anni frequento i campi di battaglia in Rete e vedo sempre la stessa cosa, ovvero l'aumento vertiginoso di giocatori che fanno uso di configurazioni "custom", con il passare del tempo dall'uscita del titolo. Non prendiamoci in giro: soprattutto in alcuni titoli, questi comandi danno praticamente gli stessi vantaggi di cui godono i cheater rispetto a coloro che hanno la console "liscia", oltre a generare problemi tecnici ai server e una polemica infinita e sterile su cosa equivale a un cheat e cosa no. Tu come ti poni su questo argomento (non di poco conto)? Personalmente dico: viva il default, dove la differenza la può fare solo chi è in grado di permettersi una connessione migliore, ma almeno si sa di giocare ad armi pari.

Parabellum

Gentile sottoposto, la tua ultima frase riassume piuttosto precisamente perché ho una posizione diametralmente opposta alla tua. Tu ritieni "giocare ad armi pari" il fatto che una connessione più veloce (e un PC migliore, aggiungo) comporti una differenza nei risultati. Al contrario, credo che una maggiore disponibilità di danaro e la fortuna di abitare in una zona servita dalla fibra ottica non dovrebbero essere una discriminante per vedere chi è più bravo in un certo gioco. D'altro canto, chiunque è libero di modificarsi i file di configurazione nel modo che ritiene più opportuno, il che significa che non si tratta di vantaggi "illeciti", appunto perché lo possono fare tutti. Sulla questione dei problemi ai server, immagino che questo possa essere vero in determinate circostanze – nel qual caso, però, dovrebbero essere gli sviluppatori a sistemare la faccenda bloccando le impostazioni incriminate, o consentendo ai gestori del server di farlo. Su cosa sia cheat e cosa non lo sia, invece, mi sembra che il problema non esista: se è previsto dal gioco, non è un cheat. Se scoprissi (tanto per dire) che impostando l'angolo di visuale a 130 gradi si ottengono munizioni infinite, si tratterebbe di un cheat – se, però, tutto quello che ottengo è avere un angolo di visuale superiore (e un po' di mal di testa), non vedo nessuna ragione per cui sentirmi un imbroglione.

Grande Kevorkian,
mi chiamo KolfKord, e sono un tuo devoto servo. Volevo rispondere al domandone posto sul mese di marzo:
i miei amici e familiari ascoltano più me, che la televisione. Ho anche espresso il mio parere sul giornalino della scuola e intendo riassumerlo qui.
Non sono i giochi a essere violenti in sé, ma è la persona che ci gioca (se poi ammazza gente imitando i beniamini dei videogame) a essere debole psicologicamente! Una persona che uccide perché l'ha visto fare in un gioco, è solo malata! Questo ho espresso nell'istituto nel quale studio e questo ho espresso alla mia famiglia.
Sono un giocatore da molti anni, e ne ho visti di giochi horror, di lotta, di guerra, di morte, eccetera. Non mi sono messo, però, a imitarli! Ragion per cui, i miei familiari non dicono niente, nemmeno a proposito di titoli particolarmente violenti (anche perché ormai ho raggiunto la maggiore età).
Ciao da un tuo grandissimo fan.

KolfKord



Riccardo ci manda (fuori tempo limite) questo screenshot di *Halo* – che forse sarebbe stato più opportuno ricevere un paio di mesi fa.

Caro fan, la maggior parte delle mail arrivate a proposito della Domandona di marzo è tanto simile alla tua, quanto a concetti esposti, che se fosse stato un compito in classe vi avrei accusati di copiare. Comunque, la cosa mi fa piacere – quantomeno, mi sembra piuttosto chiaro che gli innumerevoli servizi giornalistici su quanto i videogiochi siano terribili non hanno un grande effetto. Peccato, però, che ci sia anche qualcuno per cui le cose vanno diversamente...

Hola Kevo,
rispondo alla Domandona di marzo: purtroppo i miei genitori credono molto di più ai telegiornali, e l'unico motivo per cui il computer è ancora intatto è che interessa anche a mio papà, ovviamente non per fini ludici. Se mi pubblicherai il giorno del tuo settantesimo compleanno, ti farò una torta.

Riccardo


L'angolo di visuale a 130 gradi permette di vedere molto di più, ma chi soffre di mal di mare non dovrebbe nemmeno provarci.

Riccardo, per la torta sei in ritardo (ne ho giusto compiuti 72), però apprezzo il pensiero. Mi spiace che, a differenza di KolfKord e degli altri centomila nella sua situazione, ci sia qualcuno che si ritrova a dover subire i risultati delle fameticazioni di chi ritiene che i videogiochi abbiano fatto più morti di Hiroshima. Chissà, magari potresti invitare i tuoi genitori a smettere di usare l'elettricità, che è veramente pericolosa...

Credo di aver scoperto qualcosa di più sulla tua misteriosa persona: leggi Dylan Dog. La frase "Le navi da combattimento in fiamme e i raggi B alle porte di Tannhauser" è spudoratamente copiata dalla grande ristampa di "Dylan Dog", precisamente nell'episodio "Alpha e Omega".

DR NO

AAAARRRGH! Il mio spirito si ribella! Certo che era una citazione – ma da "Blade Runner", uno di quei film che dovrebbero essere visti per legge almeno tre volte nella vita, e non da "Dylan Dog" (che l'aveva citata a sua volta).
Credo che dovrò sdraiarmi un momento...

Ciao carissimo, ti scrivo questa mail nella speranza che tu possa divulgare il nostro appello a mezzo della tua possente rubrica. Avevo pensato di impossessarmi momentaneamente dei media e di fare un annuncio a reti unificate, ma poi ho scelto la via più semplice: scriverti una lettera. Faccio parte di una community di ragazzi italiani appassionati di football americano (**www.endzone.it**). Da un po' di tempo, abbiamo deciso di mettere in piedi un progetto piuttosto ambizioso, cioè quello di creare una lega virtuale di football americano. Capirai meglio di me che dare vita a una cosa simile, in Italia, ha le sue difficoltà, e so che tu ami appoggiare le cause perse.
All'interno del sito c'è un forum, in cui parliamo sia di football reale (per il quale, fortunatamente, gli appassionati non mancano), sia di gioco online, nella sezione "Maddenmania" (**www.endzone.it/forum/viewforum.php?f=15**). Anche chi non volesse partecipare al torneo, ma desiderasse fare solamente qualche match online in compagnia di qualcuno che parli la sua lingua, è il benvenuto.
Ti spiego in breve cosa abbiamo organizzato: si tratta di un campionato formato da 32 squadre, con una fase a gironi che porta a una successiva fase a eliminazione diretta. Siamo al nostro primo anno e abbiamo organizzato un mini torneo sperimentale a 16 squadre (**www.emfl.altervista.org**), che si sta tuttora svolgendo nel migliore dei modi. Il nostro prossimo obiettivo sarà quello di trasformare tale torneo in una lega vera e propria, l'E.M.F.L. (Endzone Madden Football League), e di raggiungere i 32 partecipanti, in modo da simulare al 100% il vero campionato NFL americano. Speriamo nel tuo appoggio morale e nel fatto che tu possa, grazie alla tua rubrica, metterci un po' in luce.
Grazie mille.

straxxx e tutti gli iscritti all'EMFL

Come diceva Maurizio Milani, lo zio, quando può, aiuta. Quindi vi aiuto, dando voce agli umili, vestendo i poveri e via dicendo. Soprattutto, pubblicando il tuo appello e augurandovi ogni bene possibile.
Sulla questione "appoggiare le cause perse", devono averti male informato: preferisco di gran lunga appoggiare le cause VINTE, che hanno un sacco di vantaggi rispetto a quelle perse.
In particolare, mi piace molto correre in aiuto del vincitore, soprattutto quando quest'ultimo si ricorda che sono stato al suo fianco fin dal principio (dimenticandosi, invece, del fatto che ero anche al fianco della parte avversa). Sono convinto che, pur se questo non mi avvicinerà al mio obiettivo di sanguinario dittatore di tutto il mondo, dovrebbe comunque aiutarmi nel diventare l'eminenza grigia più apprezzata dai potenti. Male che vada, troverò lavoro come barbiere e guadagnerò un sacco in mance dando sempre ragione al cliente.

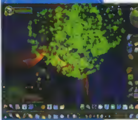


BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Stimatissimo Kevorkian, rispondo prontamente al tuo appello per il fotografo di guerra, lanciato a noi lettori della tua fantastica rubrica, inviandoti questa foto divertente. Ben inteso che per "fuochi d'artificio" tu intendevi, credo, delle "esplosioni", questo è un fuoco vero e proprio, colorato e divertente come richiesto. Penso, quindi, che possa andare bene. Se dovesse essere pubblicato, ci tengo a citare il nome del mio server su *World of Warcraft* (dal quale ho scattato la foto), che è Nordrassil, e la mia gilda, l'Italian Elite. Colgo l'occasione per chiederti anche un consiglio: come è possibile scattare degli screenshot senza che le barre della vita, del mana, delle magie, eccetera vengano visualizzate? Grazie in anticipo.

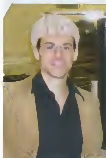
Xomieres

Evviva Xomleres, che ha deciso di dare un'interpretazione piuttosto personale del tema. Spero, però, che tu non voglia mai partecipare a un concorso fotografico intitolato qualcosa tipo "Luci e Ombre", perché temo di sapere esattamente cosa fotograferesti.



A proposito di temi e titoli, ecco quello di questo mese!
Il tema è "Ooops!". Lascio a voi l'interpretazione, certo che saprete regalarmi immagini buffe, ma anche poetiche, di gente che esplode sulle proprie granate, che gira l'angolo e si trova davanti a tutta la sogghignate squadra avversaria, e via fotografando.

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Salve signor Bittanti,
leggo da anni GMC e ho sempre trovato molto interessanti le sue rubriche. Sono un videogiocatore di vecchia data (classe '79) e ho avuto la fortuna di possedere un computer dal leggendario Commodore 64, passando per l'Amiga 500, per il primo 286 e per il 386 che trasformai in 486DX33 (la mia prima esperienza d'aggiornamento). Con il tempo, la passione per i videogame si è trasformata in passione per l'informatica in quanto tale, settore nel quale ora lavoro. Appassionato di Mod, ho sempre nutrito interesse per la filosofia dei videogame.
Le sue rubriche su GMC e i suoi testi (per esempio, il volume su Doom) sono sempre stati motivo d'interesse e discussione.
Dietro suggerimento della mia futura consorte, dottoressa in storia dell'arte e videogiocatrice appassionata, le scrivo questa mail per affrontare il tema del rapporto tra videogiochi e arte. So che l'argomento è stato ampiamente discusso, ma mi piacerebbe aggiungere il mio umile contributo. Sono appassionato di cinema, oltre che di videogame, e non ho potuto fare a meno, nel corso degli anni, di interrogarmi sul significato di "forma d'arte" in riferimento a questo o a quel medium. Il paragone che ricorre più frequentemente – forse a torto – è quello tra cinema e videogiochi. Come ha sottolineato più volte, tale paragone è inadeguato e ambiguo, a causa delle sostanziali differenze che sussistono tra i due mezzi di comunicazione. Allo stesso modo, noto che vanno facendosi largo forme di contaminazione originale. Si pensi alla riedizione della trilogia classica di "Star Wars". Tutti sappiamo che George Lucas è sempre stato sensibile alle potenzialità dei videogiochi. Superato lo shock iniziale di vedere la vecchia trilogia "riveduta e corretta", non ho potuto fare a meno di pensare che quelle riedizioni non erano un restauro – in termini cinematografici – ma un vero e proprio aggiornamento.
Per la prima volta nella storia di una forma d'arte (il cinema), venivano applicate regole e caratteristiche di un altro medium: il videogame. È stata applicata una patch a un film. Perché di patch si tratta, finalizzata ad aggiornare il prodotto, migliorarlo e correggerlo. Lucas, che si è sempre dimostrato alfiere della tecnologia, mostra che la sua forma mentis di regista e produttore è simile, se non uguale, a quella del game designer. Il punto sta proprio qui. Tra tutte le nuove forme di comunicazione, il videogame è la più recente. Stenta a ottenere il riconoscimento di piena forma d'arte. Uno dei più famosi registi e produttori di Hollywood, però, la pensa diversamente. Con lo spirito del game designer – non del regista – (ri)prende la sua vecchia opera, riconosciuta come opera d'arte, e la trasforma in un'altra cosa, filtrandola attraverso il videogame. Il film, la pellicola fisica, si trasforma in codice macchina, si digitalizza, come si dice oggi. Una volta convertita su hard disk, Lucas decide che un restauro altro non è che un update! Lavora riprogrammando letteralmente il film, aggiornandolo, trasformando e cambiando quello che, secondo lui, era vecchio e obsoleto. È qui che, forse, si trova il più grande divario concettuale tra arte e videogame. Come si può pensare che un'opera d'arte abbisogni di un aggiornamento? Un'opera d'arte non è forse eterna? Un'opera d'arte non è suscettibile di modifiche. Questa la più grande critica mossa a Lucas. Per quale motivo, tralasciando le ovvie implicazioni



Che si tratti di giochi di ruolo o di RTS, "Star Wars" domina gli schermi del PC!

FILOSOFIA SPICCIOLA

Quasi un'aggiunta alla lettera di Gianluca, **Gabriele Purpura (gabrielpurpura@hotmail.it)** scrive: "Purtroppo, è ancora un tabù parlare di arte associata ai videogiochi. L'idea che un gioco possa suscitare emozioni paragonabili a quelle innescate da un film o da un romanzo viene considerata, da molti, una sciocchezza. La mia ipotesi è che la difficoltà sia dovuta alla forma stessa del videogioco che si esprime solo attraverso una console o un PC".
In altre parole: il medium è il messaggio?
In realtà, ogni mezzo di comunicazione non può prescindere dalla sua struttura specifica. Oggi consideriamo del tutto normale sederci in una stanza buia per due ore, a fissare immagini in movimento su un telo bianco. A pensarci bene, però, si tratta di un'abitudine del tutto bizzarra. E i lettori cosa ne pensano?
Intanto, **Flaminia Fogliadini (flaminia.fogliadini@libero.it)** scrive: "Vorrei chiederLe un consiglio per la mia tesi di fine Master. Frequento un master in "Marketing management per l'impresa internazionale" presso l'università di Bergamo e ho deciso d'incentrare la mia tesi conclusiva sulle implicazioni per il

Con *Peter Jackson's King Kong*, il regista ha seguito l'esempio di George Lucas, stabilendo una collaborazione tra cinema e videogioco.

puramente economiche, Lucas decide di imbarcarsi in un'operazione di questo tipo? La risposta è che l'approccio di George Lucas è condiviso da una serie di registi visionari come Spielberg, Cameron, Peter Jackson e altri grandi autori della New Hollywood. Ribelli e anticonformisti, questi autori – appassionati di tecnologia – hanno sempre ricercato nuovi modi e mezzi per esprimere la propria sensibilità. Giovani e con la mente rivolta a spettatori giovani, queste figure sono cresciute e maturate artisticamente in quegli Anni '70 che videro la nascita, a livello embrionale, dei computer e della tecnologia del divertimento elettronico. Lontani dalle regole del vecchio cinema, lo hanno rinnovato profondamente.
Forse, il riconoscimento di forma d'arte deve prima passare attraverso un nuovo modo di intendere l'opera. Così come Lucas "mescolò" senza soluzione di continuità Flash Gordon alla saga arturiana, oggi mischia quel precedente risultato ai videogame, continuando (lui e i suoi illustri colleghi) ad avvicinare e confondere i due media. Non a caso, il suo "figlio d'arte" Peter Jackson, ha seguito le orme dell'impero lucasiano. E se ci sono stati personaggi illustri che hanno "aggiornato" le proprie opere

marketing di un fenomeno quale *Second Life*. Lei saprebbe orientarmi verso qualche autore o opera particolare?". Posso suggerirti due volumi di recente pubblicazione. Il primo, in italiano, porta la firma di Mario Gerosa e si intitola *"Second Life. Viaggi nei mondi virtuali"* (Meltemi, 2007). Il secondo, in lingua inglese, è stato curato da James Wagner Au, Mark Wallace e Michael Rymaszewski e si intitola *"Second Life*: The Official Guide" (Sybex, 2006). Il volume include un CD-ROM. Consigliata anche la lettura di "Synthetic Worlds. The Business and Culture of Online Games" (University of Chicago Press, 2006) di Eward Castronova, che esamina la dimensione economica e culturale dei mondi "sintetici". Indispensabile, infine, il blog "Terra Nova" (in inglese) curato da un gruppo di accademici e game designer americani e inglesi. Lo trovi a: **http://terranova.blogs.com**.

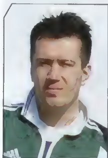
(per esempio, Michelangelo, che fu costretto a rimettere mano al Mosè per questioni tecniche), ciò non significa che la strada del riconoscimento sia già bella e spianata. Anzi.
Certo, il confronto con Michelangelo può apparire iperbolico. Michelangelo fu costretto ad apportare una modifica in corso d'opera. Ma in fondo, quella di Lucas è stata un'opera "in progress" sviluppatasi lungo l'arco di un ventennio. Cinema/ Videogiochi? Forse sì, meglio di no. I due media hanno indubbiamente contenuti simili. I videogiochi hanno mutuato dal cinema moltissimi generi. Penso sia solo l'esperienza visiva che li accomuna: modi diversi per raccontare la stessa storia. Con "Star Wars", "Il Signore degli Anelli", "The Matrix" e molti altri, il videogioco è stato considerato un mezzo e un'ispirazione di pari dignità con molte altre. Sarà forse la Storia a decidere cosa possa meritarsi il titolo di opera d'arte. La Storia, oppure, come avvenne per il cinema, le case produttrici. Che hanno tutto l'interesse a vendere i loro prodotti, e se sono considerati arte, si vendono meglio. Oggi, il cinema è una forma d'arte anche grazie a chi spinse a suon di dollari per farlo diventare tale. Chissà se per i videogiochi avverrà lo stesso? Il cinema è una forma d'arte, ma non tutti i film sono opere d'arte. Anche per i nostri amati videogiochi vale lo stesso.
Cordiali Saluti

Gianluca Vici (vicigio@alice.it)

LucasArts rappresenta il migliore esempio di sinergia aziendale. Lo studio di Lucas è stato capace di conciliare perfettamente differenti forme di produzione culturale – cinema e videogame innanzi tutto. Altri stanno seguendo l'esempio: si pensi alla collaborazione tra Peter Jackson e Ubisoft (*King Kong*), oppure a quella tra Vin Diesel e Starbreeze (*The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*). È legittimo attendersi che, nei prossimi anni, l'interazione tra differenti comparti del settore dell'intrattenimento crescerà considerevolmente.

PS
Condivido pienamente la tua lettura di "Star Wars". Ho esposto una tesi analoga nel volume "Incubi e meraviglie. Il cinema di Steven Spielberg" (Edizioni Unicopli, 2003) parlando della versione riveduta e corretta di "E.T. L'Extraterrestre" distribuita nelle sale e in DVD nel 2002. Ai tempi, qualche critico cinematografico aveva gridato allo scandalo. Sono felice che i lettori di Giochi per il Mio Computer la pensino diversamente.





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

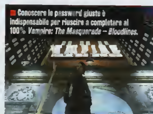
La primavera è arrivata, le giornate si sono allungate, ma i videogiocatori non ne vogliono sapere di uscire a prendere una boccata d'aria. E così, anche il buon Skulz si rintana nel suo loculo per affrontare orchi e sconfiggere criminali. Già che c'è, prepara anche qualche biscottino allo zenzero.

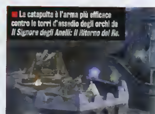
VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

B Ciao onnipotente Skulz, evito i complimenti, che ti sarebbero dovuti, solo per sprecare meno del tuo preziosissimo tempo. Sono un dannatissimo perfezionista e amo finire i miei giochi al 100%. Sto giocando a *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* e devo terminare ancora la missione "A Tangled Web", in cui ho violato solo la società Metalhead. Il problema è che Mitnick si ostina a non mandarmi alcuna e-mail per continuare la sua missione. Grazie in anticipo per il tuo preziosissimo aiuto.

Mguest0

R Dunque, i compiti da portare a termine per completare la missione di Mitnick sono quattro. Visto che hai già fatto visita alla Metalhead Industries, non ti rimane che fare lo stesso con Megahurtz Computing di Santa Monica, con il Nocturne Theater e con il Kamikazi Zen di Chinatown. La Megahurtz Computing si trova dietro l'Asylum e, prima di raggiungerla, accertati di aver preso con te la chiave elettronica. Entra pure dalla porta principale e arrampicati sulle casse per accedere all'impianto di ventilazione. Al termine del condotto, attiva la corrente, torna indietro e utilizza il computer nella stanza di fianco con la password GIL BATES. Ultimata la missione, torna a controllare la posta e, dopo aver preso la Web Camera, infilati nella rete fognaria. Sfrutta la mappa per raggiungere il Nocturne Theater e sali sul palco, prestando attenzione a non farti vedere dalle guardie. Sali per la scaletta e posiziona la Web Camera nel punto contrassegnato dalla X, quindi raggiungi il computer e inserisci i comandi Camera e Net camera con la password BREAK A LEG. Dopo aver controllato nuovamente la posta, vai al Kamikazi Zen di Chinatown e utilizza i computer negli uffici per ottenere il codice della porta di sicurezza. Ricorda anche il nome sulla targa del terzo ufficio, perché ti servirà come password per accedere al sotterraneo.


Conoscere le password giuste è indispensabile per riuscire a completare al 100% *Vampire: The Masquerade – Bloodlines.*

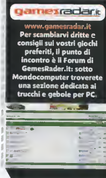

La catapulta è l'arma più efficace contro le torri d'assedio degli orchi de *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re.*

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: IL RITORNO DEL RE

B Onnisoluzionista Skulz, ho un problema a dir poco vitale. Sono arrivato al penultimo livello de *Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re*, ovvero a quando devo difendere le mura con Gandalf. Più orchi sconfiggo, più me ne vengono incontro e non so cosa fare. Non mi era mai capitato di venire sconfitto dagli infimi orchi così spesso! Sei la mia ultima speranza. Di solito, mi uccidono dopo che ho distrutto la loro terza torre d'assalto. Mi piace finire i giochi, possibilmente senza sporchi trucchi.

Xenoma_91

R L'obiettivo della missione è impedire che gli orchi e gli uruk-hai oltrepassino le mura. Per riuscire a completarla, bisogna evitare che l'indicatore con l'immagine di un orco, nell'angolo in alto a destra, si riempia. Per prima cosa, è importante rovesciare le scale non appena queste vengono appoggiate alle mura, localizzandole all'istante mediante i



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GemesRader.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gebole per PC.

Linea diretta

R Ciao Skulz, scrivo per aiutare **Marco** in *Call of Cthulhu*. Perfetto **Jonathan**, hai tutto lo spazio che ti serve. "Appena il sommergibile spara il siluro, devi correre più forte che puoi, saltando, tagliando le curve e preparando in mano il sacro amuleto. Così arriverai nel tunnel, che dovrai percorrere per intero. All'uscita, guarda alla tua destra e usa il sacro amuleto sul pannello di controllo del portale. Ho provato una trentina di volte prima di riuscirci, ma ho 52 anni e penso si possa fare di meglio." Grandioso Jonathan, sei un giocatore con una certa esperienza e mi piace pensare che la tua lettera d'aiuto sarà d'esempio per le nuove leve.

R "Caro Skulz, scrivo per aiutare **Angelo**, che nel numero 127 di Giochi per il Mio Computer chiedeva delucidazioni riguardo *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo.*" Ricordo ancora quella lettera. Ero sicuro che, prima o poi, qualcuno si sarebbe preso la briga di rispondere. Amico **Emiliano**, illuminaci. "Angelo, ti perdi in un bicchier d'acqua. Se ho ben capito dove ti trovi, cioè nella stanza in cui hai creato la tua prima super-ricarica di sabbia per il pugnale, la soluzione è semplicissima.

La parola all'esperto Still Life



D Ciao Skulz,
mi serve un grandissimo aiuto.
Hai presente il gioco *Still Life*? Ecco, mi sono bloccato nel punto in cui devo preparare gli omini di pan di zenzero. Gli ingredienti non hanno alcun significato.

Juve

R Quello dei biscottini di zenzero è uno dei passaggi di *Still Life* che pare aver causato maggiori problemi ai giocatori. Prendiamo spunto dalla richiesta di soccorso di Juve, per dare una mano in cucina a tutti quanti. Il fatto di avere un minimo di cognizione dell'arte culinaria aiuta, dato che nel ricettario non sono scritti gli ingredienti, ma alcune qualità con le relative dosi. Gli ingredienti a disposizione sono: farina, zucchero, zenzero, melassa, burro, latte, uova e cannella. Ecco come procedere! Versiamo nel frullatore una tazza di latte, corrispondente all'amore nella ricetta. Aggiungiamo mezza tazza (tazza piccola nella ricetta) di burro, corrispondente alla generosità. Ora una tazza piena di dolcezza, ovvero di zucchero e mescoliamo il tutto premendo il piccolo tasto sulla parte destra del frullatore. Dopo la prima mescolata, aggiungiamo al nostro intruglio due tazze di farina, un cucchiaio di zenzero e un cucchiaino di cannella. Nella ricetta, lo zenzero e la cannella sono indicati rispettivamente dal romanticismo e dalla sensualità. Per completare l'opera culinaria, bisogna rimettere in moto il frullatore, fermarlo e aggiungere un uovo e mezza tazza di melassa. A questo punto, non rimane che rimescolare per un'ultima volta l'impasto e infornare premendo il tasto del forno.

puntini rossi visualizzati sulla mappa. Per disfarsi della prima torre d'assedio, bisogna utilizzare la catapulta, raggiungibile dalle scale di fronte al muro principale. Per abbattere la torre sono necessari due colpi.
È bene, poi, spostarsi sul versante destro della cittadella, perché la seconda torre apparirà proprio da quella parte e dovrà essere distrutta con attacchi magici. Non così la terza, che invece potrà essere abbattuta con i due canonici colpi di catapulta. E adesso occhio al cielo, perché è da lì che piomberà la nuova minaccia, sotto forma di un Nazgûl. Il nemico va abbattuto con la magia, ma ciò causa la distruzione di una parte della cinta muraria e impone a Gandalf di utilizzare una fune per calarsi e risalire sulla parete di sinistra. Qui, sarà necessario disfarsi con la magia della quarta e ultima torre.

NEL CD 1 E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 1 dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Quesiti dal passato Broken Sword

D Ciao Skulz,
ho appena ripescato, dalla mia collezione di videogiochi, un pezzo di storia come *Broken Sword*, che avevo acquistato anni orsono, ma che poi mi sono scordata di giocare. Pensavo si trattasse di un'avventura facile e così ho deciso di prenderla in considerazione, ma mi sono trovata in difficoltà dall'inizio. Mi potresti dare qualche dritta per procedere? Ti saluto e ti ringrazio per quello che fai per noi videogiocatori.

Manuela

R Ciao carissima, *Broken Sword* è un gioco favoloso, quindi farò il possibile per permetterti di apprezzarlo. Dopo l'esplosione nel caffè parigino, devi raccogliere il giornale. Poi, vai ad accertarti delle condizioni della cameriera e allontanati dal locale per venire bloccata dall'ispettore e dal sergente, che ti chiederanno di rispondere alle loro domande. A questo punto, dopo aver scambiato quattro chiacchiere con la giornalista Nicole, vai a parlare con l'operaio, dagli il tuo giornale e aspetta che si allontani per dare una sbirciata alla sua cassetta degli attrezzi. Troverai una chiave, che ti permetterà di aprire il tombino nel vicolo cieco, dopo l'arco della piazzetta. Infilati nelle condotte fognarie e segui le tracce lasciate dal clown, per raggiungere una scala che conduce in un cortile. Al portinaio che ti pone delle domande, devi dire che sei l'ispettore e mostrare il biglietto da visita di quest'ultimo per convincerlo. L'ometto risponderà ai tuoi interrogativi e ti dirà che il pezzo di stoffa che hai trovato nelle fogne potrebbe essere opera del sarto... Da qui in poi, prova a proseguire da sola, altrimenti dove sta il divertimento?

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

B Salve Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per finire *Grand Theft Auto: Vice City*. Ho completato tutte le missioni della storia, ma ancora non si è attivata la missione Tieniti Stretto gli Amici e, di conseguenza, quella finale. Spero tu mi possa aiutare. Aspetto notizie.
Grazie mille in anticipo!

Giulia

R Il fantastico epilogo di *Vice City* consta, in verità, di due operazioni distinte: la prima si chiama Fuori l'Esattore e la seconda è, per l'appunto, Tieni Stretti gli Amici. Per sbloccarle, però, non basta aver completato le missioni della storia, bisogna anche aver terminato tutte le sotto-missioni del gruppo Tipografia ed essere proprietari di sei attività commerciali a propria scelta. Quando i parametri saranno soddisfatti, si riceverà una telefonata, in cui si verrà informati del fatto che i fratelli Forelli sono impegnati a rubare i soldi nei nostri locali. Questo è l'inizio della missione Fuori l'Esattore, completata la quale si riceve una seconda telefonata che segna l'inizio del gran finale vero e proprio di *Vice City*.





■ **Per completare *GTA Vice City*, bisogna essere proprietari di almeno sei attività commerciali in città.**

Se sei arrivato fin qui, saprai che la parola chiave di questo gioco è tempismo, quindi salta sulla prima sbarra, dondolati e balza verso la parete. Quando il ginocchio del Principe tocca il muro, premi di nuovo il salto, per eseguire un salto di rimbalzo che ti proietterà verso la seconda sbarra. Una volta arrivato, dondola ancora, balza sul cornicione e poi nel buco, dopo il quale ti attende una brillante colonna di sabbia. Salutoni alla redazione e che la Forza sia con tutti voi, anche se è vigorosa solo in Yuri Abietti." Già, il nostro collega è l'unico a saperla dominare come si deve.

D "Ciao Skulz, ho un enorme problema in *The Elder Scrolls IV: Oblivion*." Ciao Gil, ti farà piacere sapere che non sei l'unico. Anch'io sono attualmente alle prese con questo capolavoro e devo ammettere di aver incontrato delle difficoltà. "Sono bloccato alla missione Il Sentiero dell'Alba, della quest principale. Il problema è che ho venduto il libro Mitica Alba vol. 3 da consegnare a Tar-Meena nell'università arcana. Ero convinto che gli oggetti relativi alle missioni non potessero essere venduti. Mi sono accorto troppo tardi del pasticcio che avevo combinato e, nel frattempo, sono andato molto avanti nel gioco. Non vorrei caricare una vecchia partita salvata. Ho già cercato un'altra copia del libro nelle fogne, ma non l'ho trovata. Sai dove posso reperirne una? C'è qualche gabola per completare la missione? Per favore, aiutami. Sono disperato." Cari lettori, quale migliore occasione per fare sentire la vostra voce? Gil e io ve ne saremmo veramente grati.

SCOOP
prima occhiata

THE CROSSING

La nuova frontiera del multiplayer: Arkane presenta il "cross-play"!

- **SVILUPPATORE** Arkane Studios
- **GENERE** Sparatutto in prima persona
- **CASA** N.D.
- **INTERNET** www.arkane-studios.com/en/the-crossing.php

PARIGI VAL BENE UN FPS

Inizialmente, *The Crossing* doveva essere ambientato in una città come New York o Los Angeles, luoghi più vicini all'atmosfera di un FPS. La scelta, alla fine, è ricaduta su Parigi per diversi motivi: il fascino particolare della città e il suo legame con i Templari erano perfetti. Inoltre, i disordini avvenuti in città alla fine dello scorso anno hanno, in un certo senso, reso "reale" l'intuizione degli sceneggiatori, convincendoli definitivamente.

THE CROSSING INCROCERÀ IL VOSTRO DESTINO PERCHÉ:

- È il primo gioco a incrociare modalità single e multi-player.
- Sfrutterà il Source Engine di *Half-Life 2*.
- Prevede uno studio attento dell'architettura degli scenari.
- Offrirà un'esperienza di gioco diversificata.

COME **suggerito dal titolo, *The Crossing* è uno sparatutto in prima persona molto particolare, che cerca di proporsi come un "incrocio" (crossing, in inglese) di due prospettive diverse.**

L'intento degli sviluppatori è scardinare la classica e, per certi versi, antiquata divisione fra la modalità per singolo giocatore e quella multiplayer. La strada intrapresa per raggiungere tale obiettivo prevede che *The Crossing* sia, contemporaneamente, un'esperienza da vivere in solitario, ma anche un'opportunità per delle sessioni di gioco di gruppo.

Raphaël Colantonio, co-autore di *The Crossing* nonché amministratore delegato di Arkane, ha sottolineato le limitazioni dell'attuale differenziazione fra le due esperienze di gioco. Da un lato, l'approccio single player permette di seguire la trama creata dagli sceneggiatori, ma pone il giocatore di fronte a degli avversari che, nonostante i traguardi raggiunti nella programmazione dell'Intelligenza Artificiale, non sono in grado di eguagliare il livello di sfida offerto dal confronto con un altro utente in carne e ossa. Di contro, se il multiplayer ovvia al problema della I.A., con la presenza di un numero variabile di avversari reali, resta scollegato dalla trama principale, riducendosi a un conteggio di uccisioni. In *The Crossing*, invece, i partecipanti potranno dividersi i ruoli: alcuni interpreteranno i protagonisti, che seguiranno le vicende alla maniera classica, altri impersoneranno i nemici. Per indicare questo tipo di approccio, il team di Arkane ha coniato il termine "cross-play".

"UNA COMPONENTE DI GRANDE IMPORTANZA SARÀ L'AMBIENTAZIONE"

Un'altra componente di grande importanza sarà l'ambientazione, cioè la città di Parigi, proposta sia nell'aspetto che tutti conosciamo, sia in una versione appartenente a una realtà parallela. Circa a un quarto del gioco, infatti, lo scenario cambierà radicalmente, proiettando il giocatore in una dimensione dominata dai cavalieri Templari, molto diversa nell'architettura e decisamente più cupa e fumosa.

L'interesse degli sviluppatori nel dedicare attenzione all'aspetto "scenografico" nasce dal desiderio di far percepire la storia di questo mondo parallelo non tanto attraverso la narrazione, quanto tramite l'impatto visivo. Il risultato sarà sofisticato e di effetto: lo sviluppo architettonico di questa Parigi immaginaria avviene tutto in verticale e i personaggi, per muoversi, useranno una sorta di ganci con cui aggrapparsi ai tetti.

Il numero di giocatori previsti non supererà la decina, così da garantire un'esperienza meno caotica. Siamo abbastanza curiosi di scoprire se Arkane riuscirà a bilanciare al meglio tutte le variabili di questo ambizioso progetto e non vediamo l'ora di toccare con mano una versione giocabile di *The Crossing*. L'era della distinzione fra multiplayer e modalità in singolo è davvero finita? GIOCHI COMPUTER

La presenza dello stemma dei Templari (la croce in primo piano) sarà un segno distintivo della Parigi "alternativa".

Gli sviluppatori hanno prestato attenzione anche nel creare atmosfere particolari, usando la luce e il buio.

L'aspetto dei bassifondi sarà reso ancora più tetro e malsano da corsi d'acqua sporca.

Per ricreare il verticalismo dell'architettura gotica è stato eseguito un attento studio artistico.

DATA DI USCITA 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Arkane Studios
- **Provenienza:** Francia
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Nati dall'unione di alcuni membri di team di Atari e di EA, Arkane Studios hanno autofinanziato la pubblicazione del demo di *Arx Fatalis*, attirando l'attenzione della grande distribuzione. In seguito, il team ha magistralmente realizzato *Dark Messiah – Might and Magic*, pubblicato da Ubisoft e sviluppato con il Source Engine di *Half-Life 2* e il supporto di Valve.
- **Li conosciamo per:** *Arx Fatalis*, *Dark Messiah – Might and Magic*

ATTENDERE PREGO!
Non prevediamo che *The Crossing* arrivi su PC prima del prossimo anno.

SCOOP
prima occhiata

SHADOWRUN

PC e console si sfidano sul campo neutro di Live, a suon di proiettili!

SVILUPPATORE FASA **GENERE** Sparatutto
CASA Microsoft **INTERNET** www.shadowrun.com

LE RAZZE DI SHADOWRUN

Ognuna delle quattro razze disponibili in *Shadowrun* possiede caratteristiche uniche. L'elfo è molto agile e può riacquistare energia mentre non è impegnato in un combattimento. Il nano, invece, ruba l'essenza magica dalle creature vicine e le sue ridotte dimensioni lo rendono un bersaglio tutt'altro che facile. I troll sono enormi, ma lenti, simili a dei carri armati. Gli umani, a dispetto delle altre razze che vedono diminuire il proprio potenziale magico se usano poteri basati sulla tecnologia, non sono soggetti ad alcuna limitazione di questo tipo.

SHADOWRUN VI INCOLLERÀ AL MONITOR PERCHÉ:

- Permetterà di sfidare gli utenti di Xbox 360.
- È uno sparatutto con evidenti componenti GdR.
- Si rifà a un famoso gioco di ruolo fantasy/cyberpunk.
- Prevede la presenza di numerose armi e poteri speciali.

IN questo periodo, non si fa che parlare del servizio Live su Windows Vista, e *Shadowrun* sarà il primo sparatutto a permettere l'interazione fra utenti PC e Xbox 360, i quali potranno sfidarsi in appassionanti battaglie all'ultimo sangue.

Non si tratterà solo di uno scontro fra persone fisiche, ma anche di un confronto fra due diversi sistemi di controllo: la classica "accoppiata PC" formata da mouse e tastiera, e il più compatto gamepad da console. Lo scontro potrebbe sembrare impari e in effetti lo sarebbe, se gli sviluppatori non avessero pensato di ovviare al problema fornendo una piccola agevolazione a chi utilizza il pad: un pratico, ma non troppo invadente, sistema di puntamento assistito. E quale modo migliore di un'agguerrita sessione di prova con cinque Xbox 360 e cinque PC collegati in LAN, per verificare il funzionamento del sistema?

Il collaudo è andato a meraviglia. La filosofia del team di sviluppo di *Shadowrun* ha previsto l'inserimento di tutti quei trucchetti tanto amati dai giocatori di FPS, sotto forma di componente equilibrata della giocabilità. All'inizio di ogni round, gli sfidanti possono scegliere una razza e fornire il proprio personaggio di un equipaggiamento in stile *CounterStrike*, con due armi standard e tre poteri che sfruttino la tecnologia o la magia. Fra questi ultimi, ne spiccano due in particolare, che diverranno ben presto

"È CONSIGLIABILE ACCAPARRARSI UN MEZZO PER MUOVERSI VELOCEMENTE"

una decisione obbligata per qualunque combattente con un po' di sale in zucca. Si tratta di poteri utili al gioco di squadra, poiché permettono di fornire energia ai propri compagni: Tree of Life (Albero della vita) fa apparire un albero che rigenera chiunque si trovi all'interno del suo raggio d'azione e offre anche un'efficace copertura; Resurrect, invece, consente di condividere la propria energia con un compagno. Come terza opzione, infine, è consigliabile accaparrarsi un mezzo per muoversi velocemente, quale l'aliante o il teletrasporto.

Tra le altre scelte disponibili, segnaliamo l'Enhanced Vision (Vista potenziata), con cui scovare nemici a grande distanza o attraverso i muri; Smoke, che trasforma il giocatore in una nuvola di fumo invulnerabile; Summon Minion, che evoca un bestione per devastare i nemici; e Choke (Soffocamento) che permette d'intrappolare gli avversari o bloccare passaggi innalzando un muro di cristalli che assorbono l'energia.

Se vi state domandando quale team sia riuscito a portarsi a casa la palma della vittoria, sappiate che gli utenti PC hanno mantenuto alto l'onore della categoria, battendo i colleghi armati di console. Chissà se tale risultato è da imputarsi alla bravura (e alla fortuna) dei giocatori o alla superiorità di mouse e tastiera sul gamepad? Ai posteri l'ardua sentenza.

GIOCHI COMPUTER



Anche i troll non avranno vita facile contro le creature evocate con il potere "Summon Minion".



Grazie al teletrasporto, si potranno raggiungere posizioni di particolare valore tattico.



L'elfo ribadisce la propria agilità servendosi anche dell'aliante per librarsi in volo.



DATA DI USCITA GIUGNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** FASA
- **Provenienza:** Redmond
- **Nati nel:** 1980
- **Storia:** Il team di sviluppo FASA, ormai parte integrante di Microsoft Game Studios, è l'evoluzione di una compagnia dedita, sin dal 1980, alla pubblicazione di giochi di ruolo (fra cui, proprio la serie di "Shadowrun"): la FASA Corporation. Al momento, FASA si occupa esclusivamente della realizzazione di videogiochi per PC e per Xbox 360.
- **Li conosciamo per:** *MechWarrior 4*, *Mech Commander*.

ATTENDERE PREGO!

Shadowrun dovrebbe raggiungere gli scaffali entro il prossimo giugno.

GUILD WARS EYE OF THE NORTH

La prima espansione per *Guild Wars*... in attesa di *Guild Wars 2*!

SVILUPPATORE ArenaNet **GENERE** MMORPG
CASA NCsoft **INTERNET** www.guildwars.com

LA SECONDA GUERRA TRA GILDE

ArenaNet è già al lavoro su *Guild Wars 2* e i primi dettagli sulla prossima generazione del MMORPG iniziano a filtrare. La trama sarà ambientata centinaia d'anni dopo gli eventi di *Eye of the North*, e richiederà personaggi completamente nuovi. I giocatori potranno scegliere d'interpretare nuove razze, inclusi i Charr, che rappresentavano i principali avversari in *Prophecies*. La struttura del gioco, basata soprattutto sulle "instance" (ovvero, zone separate dove piccoli gruppi di personaggi vanno in avventura), non cambierà, ma vi saranno eventi e quest anche per le aree comuni. I personaggi avranno molte più possibilità di movimento, saranno in grado di saltare, nuotare e probabilmente anche di arrampicarsi, mentre il sistema di combattimento sarà più "naturale". Per esempio, se in *GW* una magia del fuoco causava danni entro una certa area, ciò poteva essere dedotto solo leggendone la descrizione; per *GW 2* gli sviluppatori prevedono che tale effetto verrà mostrato intuitivamente dagli effetti grafici sullo schermo.

EYE OF THE NORTH NON SARÀ *WORLD OF WARCRAFT* PERCHÉ:

- Non avrà canone mensile.
- Riproporrà e migliorerà la grafica unica di *Guild Wars*.
- Introdurrà la trama di *Guild Wars 2*.
- Sarà utilizzabile con uno qualsiasi dei tre capitoli originali.

FINO a oggi, l'evoluzione di *Guild Wars*, il GdR online senza canone di abbonamento di NCsoft, era stata precisa come un orologio: un nuovo titolo ogni sei mesi, perfettamente godibile come gioco a sé stante e con la possibilità di "essere combinato" a piacimento con altri capitoli della saga eventualmente già installati sui nostri PC.

Dopo *Nightfall*, pubblicato nell'ottobre del 2006, la comunità attendeva notizie sulla quarta puntata da un momento all'altro. NCsoft e gli sviluppatori di ArenaNet hanno però deciso di rivoluzionare i propri piani, e il risultato è stato non solo l'annuncio della prima espansione per il popolarissimo MMORPG, ma la diffusione dei primi dettagli su *Guild Wars 2*!

Intitolato *Eye of the North*, il quarto capitolo di *GW* sarà dunque "un'espansione". Gli sviluppatori ci tengono a sottolineare questa distinzione: i primi tre giochi, come detto, potevano essere installati e completati indipendentemente l'uno dall'altro; *Eye* per la prima volta, richiederà al giocatore di essere già in possesso di uno dei capitoli precedenti. Non vi sarà "tutorial", in quanto i contenuti sono pensati per utenti già esperti dei meccanismi del MMORPG, e non verranno introdotte nuove professioni. In compenso, il prezzo sarà più accessibile rispetto ai titoli passati e NCsoft manterrà la sua politica di non far pagare alcun canone mensile ai partecipanti.

"INTRODURRÀ LA TRAMA DI *GUILD WARS 2*"

La trama di *Eye* è basata su alcuni elementi della storia di *GW* introdotti in *Prophecies*, il primo gioco della serie. In particolare, sulla leggenda secondo cui, in tempi remotissimi, la divinità patrona dei Nani affrontò e sconfisse un nemico terrificante noto solo come "il Grande Distruttore".

All'inizio di *Eye*, dei violenti terremoti scuotono le lande di Tyria, Canta e Elona, aprendo delle fenditure che portano alla luce un intricato labirinto di sotterranei dimenticati da tutti, celato da tempo immemorabile nelle viscere dei tre continenti. I personaggi dovranno inoltrarsi in questo regno perduto e scoprire i segreti in esso racchiusi – fino al confronto finale con il Distruttore. *Eye* non prevede solo l'esplorazione di sotterranei, ma durante i loro viaggi i giocatori attraverseranno giungle, ghiacci, lande desolate... una sorta di "compendio" di tutti gli ambienti visitati finora nella serie.

ArenaNet promette 10 nuovi eroi (personaggi non giocanti che possono seguire i protagonisti, un'idea introdotta in *Nightfall*), 40 nuove armature, la libertà per i personaggi di superare il ventesimo livello di potere, e una collezione di 150 abilità inedite. Inoltre, le fasi finali della trama serviranno a introdurre gli eventi di *Guild Wars 2*.

Il prezzo da pagare è qualche mese d'attesa in più: *Eye of the North* non sarà pronto per questa primavera, ma verrà pubblicato intorno alla fine del 2007. GIOCHI COMPUTER



In *Eye of the North* esploreremo un vasto mondo sotto i continenti di *Guild Wars*.



Alcuni passaggi dell'avventura saranno particolarmente pericolosi, in modo particolare le azioni "dietro le linee nemiche".



Proponendo ghiacci, giungle, deserti e desolazioni infuocate, l'espansione coprirà quasi tutti i territori geografici visti nei primi tre capitoli.



Nulla affascina di più dei resti di una civiltà perduta – soprattutto se alle spalle c'è un tale noto come "Il Grande Distruttore".

DATA DI USCITA
FINE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** ArenaNet
- **Provenienza:** Bellevue, Washington (Stati Uniti)
- **Nati nel:** 2003
- **Storia:** Questo studio di sviluppo, relativamente giovane, è stato fondato nel marzo del 2003 da un gruppo di veterani di Blizzard che avevano partecipato, tra le altre cose, alla creazione di titoli quali *Diablo 1* & *2*, *Warcraft* e *Starcraft*, oltre che a quella del network di gioco online "Battle.net" (il nome stesso della società strizza l'occhio a quest'ultimo). La loro esperienza è confluita in *Guild Wars*, uno dei MMORPG di maggior successo di sempre. ArenaNet impiega attualmente circa 140 persone.
- **Li conosciamo per:** La serie *Guild Wars*.

AVVENTURE "NO COST"

Considerando che gli otto milioni e mezzo di iscritti a *World of Warcraft* versano ognuno dagli 11 ai 13 euro al mese di abbonamento, sarebbe naturale se NCsoft decidesse di modificare il sistema di pagamento della serie, introducendo, prima o poi, un canone mensile. Interrogati al riguardo, gli sviluppatori sono stati adamantini: *Eye of the North* e *Guild Wars 2* continueranno a richiedere unicamente l'acquisto della confezione e saranno gustabili a piacimento senza dover pagare alcun canone.

Eye of the North **sconvolgerà** *Guild Wars* **verso la fine del 2007.**



La novità del momento è la nascita del servizio Live per Windows. Non potevamo che dedicare la pagina di apertura a questa notizia e arricchirla con le informazioni sui primi giochi che permetteranno al pubblico PC di competere con il popolo di Xbox 360.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Servizio online

GAMES FOR WINDOWS – LIVE

Amici delle console, siete pronti a fare i conti con noi gente del PC?

GALLERY



Halo 2 è molto interessante in singolo, ma raggiunge l'apice della sua giocabilità nelle modalità multiplayer.



Le battaglie online di Halo 2 potranno essere personalizzate mediante il nuovo Map Editor.

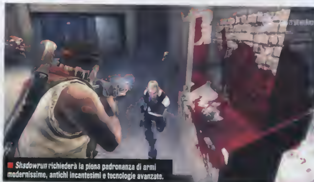


LE console di nuova generazione, nello specifico PlayStation 3 e Xbox 360 hanno ridotto il divario qualitativo nei confronti dei videogiochi per PC. Sono molto potenti e capaci di proporre una grafica di grande impatto.

Malgrado ciò, il PC rimane il punto di riferimento per chi non è disposto a rinunciare neppure al più minuscolo effetto speciale o a quel poligono in più che fa sempre la differenza. Le console, da parte loro, possono avvalersi di un supporto più pratico per il gioco online, con servizi quali PlayStation Network e Xbox Live. Proprio quest'ultimo è in procinto di esordire sui nostri monitor nelle vesti di Games for Windows – Live.

Il nuovo servizio collegherà i giocatori che se la spassano in ambiente Windows ai circa sei milioni di utenti della comunità Xbox Live. Chi è già titolare di un abbonamento Xbox avrà modo di utilizzare senza alcun costo aggiuntivo la propria Gamertag anche su PC e accedere, così, alle chat durante il gioco, al servizio di messaggistica, alle classifiche e ai server. Per i nuovi arrivati dal mondo PC, i costi di ingresso saranno gli stessi già praticati sulla console, quindi pari a zero per l'abbonamento Silver e 5 euro al mese per il Gold, il solo che permette di giocare in multiplayer.

Ed è proprio nell'opportunità di sfidare appassionati in giro per il mondo che sta la chiave del successo di Live. Il primo gioco a supportare il servizio sarà *Halo 2*, disponibile nei negozi dall'8 maggio. Il capolavoro di Bungie vedrà l'esordio di Master Chief su Windows Vista e sarà una conversione del prodotto già apprezzato a suo tempo sul primo Xbox, ma con delle novità. Innanzitutto sarà rivista la grafica, aggiornata per rispondere alla potenza dei PC di ultima generazione, e poi sarà incluso un Map Editor per permettere ai giocatori di personalizzare i campi di battaglia.



Shadowrun richiederà la piena padronanza di armi modernissime, antichi incantesimi e tecnologie avanzate.

"*Shadowrun*, uno sparatutto con elementi GdR, segnerà l'avvento del multiplayer interpiattaforma"

La vera rivoluzione Live avrà però il nome di *Shadowrun*, uno sparatutto con elementi di gioco di ruolo che segnerà l'avvento del multiplayer interpiattaforma. Un massimo di 16 giocatori potranno sfidarsi in rete a prescindere dallo strumento utilizzato: PC o Xbox 360. *Shadowrun* è atteso per giugno, ma nel frattempo ne trovate un succulento Scoop a pagina 20.

Dopo due titoli carichi d'azione, sarà poi la volta di *UNO*, gioco di carte che sta facendo faville su Xbox Live e che, come *Shadowrun*, supporterà le sfide interpiattaforma.



Data di uscita: Maggio
Internet: www.gamesforwindows.com

FPS

CRYSIS

Nuove immagini, il solito ineccepibile spettacolo.

Si parla di DirectX 10 e, in generale, viene in mente una grafica fantastica. Poi, si cerca un riscontro reale e capitano per le mani delle nuove immagini di *Crysis*.

Ecco, questi sono i momenti belli nella vita di un videogiocatore. E diventano ancora più belli quando EA ti invita a osservare il capolavoro in azione! Perché una cosa è leggere annunci roboanti che parlano di effetti di luce e profondità del campo visivo, un altro discorso è "toccarli con mano". *Crysis* avrà l'onore di girare sul CryEngine2 e di mettere in scena situazioni fisiche ad alto tasso di realismo. Un esempio per tutte l'Advanced Rope Physics, che funziona così: c'è un tizio che sta attraversando un ponte di corde, noi gli tiriamo contro un barile e lui lo schiva. Fin qui, nulla di insolito. Il fatto è che il movimento repentino del tizio in questione fa piegare le corde del ponte, che inizia a oscillare. Cose mai viste in un videogioco. Come del tutto innovativa è la tuta da combattimento dei protagonisti, costituita da un materiale gommoso in grado di adattarsi alle situazioni di combattimento. Il protagonista può modificarla per diventare più veloce, più resistente e persino per entrare in modalità mimetica.

La tuta da combattimento dispone di un proprio sistema muscolare, indipendente da quello di chi la indossa.

Data di uscita: 2007
Internet: www.crysisgame.com

Gioco di guida

COLIN MCRAE: DIRT

Giocare sporco non è per forza sbagliato.

È il più famoso, il più amato e, per forza di cose, anche il più discusso gioco di rally di tutti i tempi: è *Colin McRae*.

Per il nuovo episodio intitolato *Dirt*, Codemasters si è prefissa l'obiettivo di ampliare la gamma di competizioni corsaiole. Alle canoniche sfide di rally, alle gare di risalita e agli eventi Rally Cross, è stata aggiunta la categoria tutta americana del C.O.R.R. (Championship Off-Road Racing). Si tratta di una serie di gare testa a testa tra un massimo di 10 piloti, che si sfidano su temibili circuiti polverosi. I veicoli contemplati dalla tenzone sono numerosi e comprendono anche le Super Buggies e i Pro 4 Trucks, mentre per quello che riguarda le piste si parla di percorsi caratterizzati da continui saliscendi e da salti.

Per la prima volta nella storia della serie, i giocatori avranno modo di controllare le immagini dei replay, che sarà indispensabile utilizzare per rivivere le fasi salienti delle gare... quelle in cui le macchine si scontrano, si accartocciano e fanno sprizzare pezzi di lamiera per tutto il monitor.

Con il nuovo sistema di replay, nessun momento esaltante andrà perso.

Data di uscita: Giugno 2007
Internet: www.codemasters.co.uk/dirt

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata 🟢 è abbastanza probabile 🟠 Ma ne siamo proprio certi? 🔴 Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2007	🟢
Alan Wake	Microsoft	Metà 2007	🟠
Alien	Sega	2008	🔴
Bioshock	2K Games	Metà 2007	🟠
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Metà 2007	🟢
Colin McRae: Dirt	Codemasters	Giugno	🟢
Crysis	EA	Autunno 2007	🟠
Dragon Age	BioWare	Primavera 2007	🟠
Duke Nukem Forever	2K Games	2007	🔴
Elveon	10Tacle	Primavera 2007	🟠
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Autunno	🟢
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno 2007	🟢
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Primavera	🟠
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007	🔴
Guild Wars Eye of the North	NCsoft	Fine 2007	🟠
Half-Life 2: Episode 2	Valve	Estate 2007	🟢
Halo 2	Microsoft	Maggio	🟢
Helldorado Conspiracy	Atari	2007	🟠
Hellgate London	EA/Namco	Estate	🟢
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	2007	🟠
Left 4 Dead	Valve	2007	🟠
Loki	Take Two	2007	🟠
Lost	Ubisoft	2007	🔴
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	Primavera	🟢
Mass Effect	BioWare	2007	🟠
Medal of Honor: Airborne	EA	2007	🟢
Night Watch	Nival	Inverno	🟢
Overlord	Codemasters	Estate	🟠
Portal	Valve	Estate	🟢
Project Gray Company	EA	2007	🔴
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007	🟠
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008	🔴
Sega Rally	Sega	2007	🟠
Shadowrun	Microsoft	Giugno	🟢
Silent Heroes	Paradox	Inverno	🟢
Sins of a Solar Empire	Stardock	Agosto	🟠
Spider-Man 3	Activision	Maggio	🟢
Spore	EA	2007	🟠
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007	🟢
Stranglehold	Midway	2007	🟠
Tabula Rasa	NCsoft	2007	🟠
Team Fortress II	Valve	Estate	🟢
The Club	Sega	Agosto	🟢
The Wheelman	Midway	Fine 2007	🔴
The Witcher	Atari	Estate 2007	🟢
TimeShift	Vivendi	2007	🟠
Tomb Raider Anniversary	Eidos	Maggio	🟢
Two Worlds	TopWare	9 Maggio	🟢
Unreal Tournament 3	Midway	Fine 2007	🟢
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	Inverno	🟠
World In Conflict	Vivendi	Autunno	🟠

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Massimiliano Rovati

STORM OF WAR: BATTLE OF BRITAIN

Simulatore di volo

Una delle più famose battaglie aeree, riprodotta dai geniali sviluppatori della serie *IL-2*, con tanto di campagna dinamica. Cosa chiedere di più?

www.ubi.com/IT



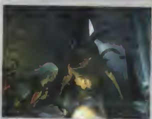
Raffaello Rusconi

LOTR ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

MMORPG

Gli Hobbit, la Contea, i duelli con gli Orchi e la casa di Elrond a Gran Burrone. E mi chiedete perché sto aspettando, minuto dopo minuto, *The Lord of the Rings Online*?

http://lotro.turbine.com/



Matteo Balzarini

THE WITCHER

GdR

Il gioco che sto aspettando con ansia è *The Witcher*. Oltre alla grafica e alla giocabilità (fantastica l'idea dei vari stili di combattimento), mi attira l'importanza che avrà ogni singola scelta ai fini della trama.

www.thewitcher.com



Francesca Rigoni

TWO WORLDS

GdR

Attendo questo GdR perché si potrà tornare sui propri passi e porre rimedio alle scelte sbagliate nell'evoluzione del personaggio. Sono curiosa di vedere come funzionerà questo sistema.

www.2-worlds.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri.

gmcattesi@sprea.it

RTS

XIII CENTURY: DEATH OR GLORY

Chiudete il libro di Storia e accendete il PC: va in onda il Medio Evo.

Dopo la prima guerra mondiale, un nuovo RTS di fabbricazione russa si appresta a invadere il territorio della Penisola in virtù dell'accordo tra Blue Label Entertainment e 1C Company.

Si tratta di *XIII Century: Death or Glory*, un gioco che prende in considerazione le terrificanti battaglie del Medio Evo. I giocatori avranno la possibilità di scegliere uno dei 10 regni disponibili e condurlo alla conquista dell'Europa. Conquista che si svilupperà sulle tracce di battaglie realmente combattute, come quella di Bouvines del 27 luglio 1214 e quella di Taillebourg del 22 luglio 1242. In tutto, saranno disponibili 30 fatti d'armi medievali, articolati in 5 campagne popolate da personaggi storici quali Federico II di Hohenstaufen, Edoardo I e Alexander Nevsky. Alla luce di tanta fedeltà, appare evidente che *XIII Century:* sarà un gioco indicato per gli studiosi del periodo preso in esame, oltre che per gli esperti del genere, visto che sarà basato su un modello gestionale e strategico abbastanza complesso. In Italia, sarà distribuito da Blue Label.

Data di uscita: 2007
Internet: http://int.games.1c.ru/13_century



Durante le battaglie, andranno tenuti in considerazione più di 80 parametri relativi alle unità e allo scenario dello scontro.

Azione

HEI$T

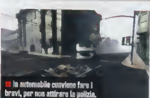
Furti e inseguimenti come nei bei telefilm di una volta.

Occhio al portafogli, perché in giro c'è una combriccola di ladri pronti a tutto: l'ha messa in piedi Codemasters e l'ha infilata nel suo nuovo gioco d'azione *Hei$t*.

La baraonda criminale è ambienta nel 1969, a San Francisco, e ha come motivi portanti rapine di banche e spericolate corse in macchina. Il giocatore si trova a capo di una banda di criminali, che tra un furto e l'altro si avvicinano al loro obiettivo finale: svaligiare la Zecca di Stato di San Francisco. Protagonista della vicenda è un tale Johnny Borrow, ladruncolo appena uscito di prigione che, insieme allo zio Sal e alla sua banda, porta a termine piccoli e grandi furti, avvalendosi delle sue abilità di scassinatore. Non sono solo le banche, tuttavia, a temere l'irruenza dei banditi, che come in ogni gioco che si rispetti devono partire dal basso per affinare le proprie tecniche e scalare poi la classifica degli obiettivi più ambiti. Sotto, quindi, con bar, ristoranti, strip club e carrozzerie, il tutto inframmezzato da inseguimenti lungo le strade di San Francisco.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.codemasters.com/heist





In automobile conviene fare i bravi, per non attirare la polizia.

PILLOLE

UNA FIERA PER GIOCARE
Dall'undici al tredici maggio, in quel di Verona, si svolgerà PlayExpo, una fiera tutta dedicata al gioco. La fiera della città di Romeo e Giulietta ospiterà decine di distributori e produttori di giochi e di hardware per giocare. Inoltre, all'interno della manifestazione, si svolgeranno le CPL WT 07 e le qualificazioni italiane per la ESWC (5-8 luglio a Parigi).

AVENCAST: RISE OF THE MAGE
Atteso nei negozi per l'autunno del 2007, il nuovo GdR di Lighthouse Interactive *Avencast: Rise of the Mage* si presenta con la canonica combinazione di elementi gestionali e azione. I giocatori muoveranno i primi passi nell'accademia di Avencast, dove impareranno a controllare la magia e si troveranno impegnati a difendere la loro scuola dall'invasione di creature demoniache. Per riuscirci, dovranno sfruttare al meglio i 60 attacchi magici e convenzionali a loro disposizione.

MOZART
L'editore Micro Application sta ultimando la fase di sviluppo della prima avventura musicale della storia. Il gioco è ambientato nella Praga del 1788 e ha per protagonista niente meno che il giovane Wolfgang Amadeus Mozart. Nei panni del famoso compositore, sarete impegnati a puntare e cliccare in scenari a tre dimensioni, ambientati tra i palazzi e le strade della capitale della Repubblica Ceca. Gli enigmi che sarà necessario risolvere verteranno, per lo più, sul tema musicale.

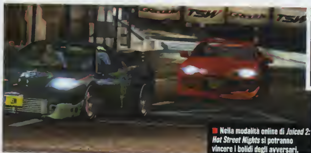
BATTLE RAGE
Battle Rage è uno sparatutto in terza persona arricchito da elementi propri dei picchiaduro. La sua particolarità è che a combattere sul monitor non ci sono i soliti omoni nerboruti, ma robot giganteschi. Le risse sono ambientate in apposite arene e possono durare anche pochi secondi, vista l'entità delle armi e dei colpi con cui punire l'avversario. Per rendere ancora più micidiale il proprio robot, sarà possibile modificarne alcuni parametri e influire sul suo stile di combattimento.

DEVIL MAY CRY 4
Non c'è alcun errore di stampa, è proprio così:

Gioco di guida

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Derapate e corse a folle velocità, nel cuore della notte.


Nella modalità online di *Juiced 2: Hot Street Nights* si potranno vincere i bolidi degli avversari.



***Juiced 2: Hot Import Nights* è l'ennesimo gioco di guida ambientato nel mondo delle gare su strada, che ha però alla sua una solida impronta "realistica" basata sulla licenza HIN.**

Si tratta del principale circuito statunitense dedicato alle vetture elaborate. Chi volesse documentarsi sul fenomeno, non deve fare altro che cliccare sul sito **www.hotimportnights.com** e gustarsi, oltre ai bolidi, anche un nutrito stuolo di ragazze bellissime. Ma torniamo al gioco, che propone sia gare di velocità, sia sfide di drift, quelle in cui l'abilità nelle derapate segna la differenza tra il brocco e il campione. Il prodotto di THQ brilla per le sue ambientazioni reali, per l'Intelligenza Artificiale rispettabile e, soprattutto, per l'ampio spazio concesso alla personalizzazione delle auto. Molto interessante risulta, inoltre, la possibilità di scaricare dalla rete i Driver DNA, ovvero le caratteristiche di guida, di professionisti del circuito HIN e di personaggi celebri. Sul piano dei contenuti, invece, merita sottolineare la presenza di 90 bolidi digitalizzati alla perfezione ed elaborabili con più di 250 componenti estetici e meccanici.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.juiced2hin.com

Letture

SECOND LIFE IL LIBRO

Mario Gerosa analizza il fenomeno sociale degli ultimi anni.



Siete stufi della vostra noiosa vita sociale? Avete desiderato essere un'altra persona o cambiare lavoro? Da un paio d'anni, con un semplice avatar e pochi Linden Dollar, è possibile crearsi una vita parallela grazie a *Second Life*. Mario Gerosa, giornalista nonché capo redattore della rivista "AD Architectural Digest", ha deciso di analizzare in modo approfondito questo fenomeno sociale. Il libro fornisce tutte le indicazioni necessarie per giocare, una serie di interviste divertenti e, soprattutto, una serie di riflessioni su questa "realtà virtuale" che conta ben 5 milioni di utenti. La prefazione è a cura del nostro Matteo Bittanti.

Data di uscita: Disponibile
Prezzo: € 20,50

FPS

FRONTLINES FUEL OF WAR

Sulla Terra non c'è più spazio per tutti. Quindi è la guerra!

Il mondo è vittima di una crisi energetica senza precedenti, dell'inquinamento e della depressione economica. Una situazione che potremmo quasi definire realistica.

Meno realistico, e per questo più divertente, è il modo in cui THQ ha pensato di risolvere i problemi. Il giocatore viene piazzato in un sano FPS, di quelli in cui si spara molto e si pensa poco, che ha per protagonisti due eserciti: da una parte la Western Coalition Army e dall'altra la Red Star Alliance. I due contendenti combattono per il controllo delle materie prime e per farsi tanto, ma tanto, male si avvalgono di una nutrita serie di armi e mezzi. Nel gioco sono presenti più di 60 veicoli terrestri come carri armati e APC, cui vanno ad aggiungersi chicche quali aerei a reazione ed elicotteri. I giocatori hanno la possibilità di adattare il proprio soldato digitale alle caratteristiche di combattimento e alla specializzazione. Tale opzione si rivela molto interessante per la modalità multiplayer, che in *Frontlines: Fuel of War* supporta un massimo di 64 giocatori con tanto di sistema VoIP per la comunicazione in tempo reale.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.frontlinesgame.com

Le missioni di *Frontline* sono ambientate in scenari distruttibili, che ogni giocatore deve saper sfruttare a proprio vantaggio.



PILLOLE

Il quarto capitolo della mitica serie tutta azione di Capcom non sarà un'esclusiva per PlayStation 3. *Devil May Cry 4* è, attualmente, in fase di sviluppo anche per Xbox 360 e sicuramente vedrà la luce, probabilmente ad alcuni mesi di distanza, anche sui nostri computer. Come di norma, in *Devil May Cry 4* verrete accolti da un mondo gotico soprannaturale, nel quale esordirà Nero, il nuovo protagonista pronto a competere con l'impareggiabile Dante. Il ragazzo sarà dotato di combo speciali e avrà a disposizione una caratteristica tutta sua: il misterioso braccio Devil Bringer.

SABOTEUR
Mentre è ancora alle prese con il completamento di *Mercenaries 2: World in Flames*, Pandemic Studios ha già mosso i primi passi con un nuovo gioco carico di elementi stealth. *Saboteur* sarà ambientato nella Seconda Guerra Mondiale e combinerà la giocabilità propria dei titoli di piattaforme con l'azione che caratterizza gli sparatutto. Protagonista della vicenda sarà un membro della resistenza francese, che dovrà condurre operazioni di sabotaggio contro l'esercito tedesco.
Tra le caratteristiche salienti di *Saboteur* segnaliamo il fatto che la popolazione civile delle zone già liberate dai giocatori collaborerà in maniera più convinta con le resistenza, mentre la gente ancora sottomessa al controllo dei cattivi mostrerà una certa esitazione.

NUMEN
I duelli di cappa e spada saranno i protagonisti indiscussi del nuovo titolo di Akella. L'editore russo parla di un gioco in cui i combattimenti si combinano con le meccaniche proprie del GdR, per dare vita a un'esperienza completamente nuova. Nuova ci pare una parola grossa, ma vogliamo comunque dare una possibilità a *Numen*, che ha come tema il mondo degli dei. La leggenda alla sua base narra di una scommessa fatta da nove abitanti dell'Olimpo, che vogliono stabilire quale dei loro seguaci sia il migliore. Ai giocatori spetterà il compito d'impersonare uno dei seguaci e sconfiggere in combattimento i suoi otto avversari.

Azione sportiva

SURF'S UP

Tutto il bello del surf con quello dei cartoni animati.



Nel corso dell'avventura, è possibile sbloccare numerosi mini-giochi.


Ogni scenario è caratterizzato da un tipo di onde e propone diverse categorie di ostacoli.

Un film d'animazione non può dirsi completo, se non esordisce con il suo corollario di gadget e accompagnato da un videogioco ufficiale.

"Surf's Up", la nuova opera di Sony Pictures Animation, non fa eccezione e si appresta ad apparire in contemporanea sul grande schermo e sui nostri monitor nella prossima estate. La vicenda narra le gesta del pinguino Cody Maverick, appassionato di surf e impegnato nella sua prima competizione da professionista. Nel corso dell'avventura, Cody incontra parecchi tizi strampalati, tra cui il campione Chicken Joe, il commentatore sportivo Reggie Belafonte e il talent scout Mikey Abromowitz. Il pinguino è certo che, vincendo la gara, riuscirà a guadagnare il rispetto del pubblico, ma gradualmente capirà che la vera filosofia del surf è un'altra. È quella alla base del gioco, in cui ci si diverte a surfare sulle onde con un sistema di controllo e un modello dinamico non simulativo. Il bello, insomma, è divertirsi e non vincere. E questo vale tanto per il protagonista Cody, quanto per gli altri 10 personaggi a disposizione dei giocatori.

Data di uscita: Settembre
Internet: www.surfsupgame.com

Letture

LE GUIDE DI MULTIPLAYER.IT

Anche i giochi più complessi non hanno più segreti.

Di giocatori che si sono smarriti di fronte alla magnificenza di *Oblivion* ce ne sono tanti, e tutti saranno lieti di sapere che Multiplayer.it ha da poco pubblicato la guida completa al gioco aggiornata all'espansione *Knights of the Nine*. Il volume descrive minuziosamente ogni quest del gioco e della prima espansione. L'unica pecca è la traduzione, già non perfetta, che a volte non corrisponde ai termini un po' astrusi usati nel gioco.
Della collana di Multiplayer.it fa parte anche la guida dedicata a *World of Warcraft: The Burning Crusade*, nella quale sono presenti le strategie per le nuove razze dei Draenei e dei Blood Elves. Questo volume è però meno completo - secondo la nostra opinione - rispetto a quello di *Oblivion*, e va visto come una buona guida per iniziare a muovere i primi passi nel reame online di Blizzard, ben poco utile a chi ha già raggiunto il livello 60.

Data di uscita: Disponibile
Prezzo: € 19,90

Avventura/Azione

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Tanti auguri a Lara, tanti auguri a te!

Spinti dalle nuove immagini ottenute da Crystal Dynamics, torniamo a parlare dell'episodio celebrativo dei 10 anni di Lara Croft.

Tomb Raider: Anniversary è, almeno in teoria, la riedizione della prima avventura della mitica esploratrice, pubblicata nel 1996 su Saturn, PlayStation e PC. La pratica, tuttavia, racconta di un gioco nuovo, che segue sì la trama dell'originale, ma che, al contempo, non lesina quanto a varianti sul tema degli enigmi. Lo scopo della spedizione è rimasto quello: sempre di recuperare l'artefatto Scion si tratta, e anche le ambientazioni sono le stesse (Perù, Grecia ed Egitto), ma la soluzione dei problemi va affrontata in maniera differente. Dal punto di vista grafico, *Anniversary* riprende in considerazione i modelli per i personaggi già visti in *Legends*, mentre la qualità degli scenari sembra godere di maggiore lustro. Come sottolineato dal direttore del progetto Noah Hughes, "Il fatto di poter contare sulle riflessioni di chi ha apprezzato *Legends*, ha permesso agli sviluppatori di bilanciare la giocabilità." Il risultato sarà un gioco altrettanto accessibile, ma anche capace di proporre dei momenti di maggiore difficoltà.

Data di uscita: Maggio
Internet: www.tombraider.com/anniversary

Siamo curiosi di scoprire come funzionerà il giochetto della mano di Mida tra le rovine dell'antico Egitto.


Le livree delle moto e delle tute sono aggiornate alla stagione 2007 delle MotoGP.


La modalità multiplayer continuerà ad appassionare i piloti in avvincenti gare online.

Simulazione motociclistica

MOTOGP '07





La cilindrata diminuisce, la qualità del divertimento resta la stessa.

La passione per il motociclismo non mostra segni di cedimento, è quindi logico che THQ sia lieta di annunciare al pubblico che anche il 2007 vedrà scendere in pista un episodio della premiata serie *MotoGP*.

La nuova versione sarà basata sulla stagione 2007 del campionato mondiale e presenterà opzioni di personalizzazione inedite per la modalità Extreme. Saranno inclusi nuove moto e circuiti. La novità più eccitante sarà la presenza dei bolidi da 800 cc identici in tutto e per tutto a quelli realmente utilizzati dai campioni della categoria. Gli appassionati saranno inoltre felici di apprendere che potranno sfidarsi anche sulla pista di Misano. Rimane da capire se qualche passo avanti verrà fatto anche sul fronte del modello dinamico. Quello utilizzato finora è una garanzia di divertimento, ma sarebbe piacevole calcare maggiormente sul pedale del realismo e trovarsi in sella a moto più difficili da domare. In un incontro dello scorso anno, gli sviluppatori ci avevano parlato di una simile ipotesi; vedremo se decideranno di metterla in pratica con l'edizione 2007 o se preferiranno restare fedeli alla tradizione. D'altronde, gioco che vince non si cambia.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.motogpthegame.com

Gestionale

CIRCUS EMPIRE

Dare i numeri va bene, basta che siano da circo.



Nei videogiochi si simula di tutto, quindi non possiamo certo dire che la proposta circense di Enlight Interactive sia capace di stupirci.

Ciò non toglie che una simulazione di circo possa portare una ventata di novità in un genere poco propenso agli stravolgimenti. In *Circus Empire* avrete l'opportunità di costruire da zero il vostro carrozzone, partendo dal design del tendone per finire con le abilità dei pagliacci, degli acrobati e dei domatori, per un totale di oltre 70 artisti. Il gioco sarà articolato su una modalità in singolo suddivisa in missioni, il cui scopo sarà soddisfare le aspettative del pubblico di tre continenti. I livelli, infatti, saranno ambientati in America, Europa e Asia. Le prime immagini distribuite da Enlight Interactive lasciano intuire una discreta cura per i dettagli grafici, la cui importanza rimane comunque secondaria rispetto a quella della profondità della simulazione, su cui per il momento non siamo in grado di proferire parola.

Data di uscita: Maggio
Internet: www.circus-empire.com

...non ne hai abbastanza?
gamesradar.it
IL MEGLIO PER I VIDEOGIOCATORI
...e le news non finiscono mai!

Le novità dell'ultima ora, le voci di corridoio che filtrano dalle case di sviluppo, le immagini dei titoli più attesi appena giunte in redazione, questo e molto altro vi attende nel canale "Notizie" di Games Radar Italia, all'indirizzo www.gamesradar.it. Dal PC alle console, questo è il canale giusto per chi ha una sete insaziabile di notizie fresche, garantite dallo staff di GMC!

www.gamesradar.it

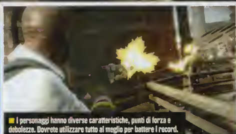
Corse sfrenate in livelli infestati da nemici: i killer più efficienti verranno premiati con bonus e cascate di punti.

ISTANTANEA SU: THE CLUB

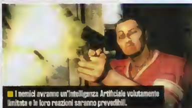
- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Bizarre Studios
- **Genere:** Sparatutto 3D
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 3D 256 MB
- **Internet:** www.bizarreonline.net/the_club.php
- **Nei Negozi:** Agosto 2007
- **Perché aspettarlo:** Sarà uno sparatutto frenetico, dove i riflessi e la mira rappresenteranno tutto: gli appassionati del genere non possono perderlo.

ONLINE?

Allo stato attuale dei lavori, gli sviluppatori di Bizarre Studios non hanno ancora dichiarato nulla di ufficiale riguardo le possibili modalità multiplayer di *The Club*. Certo è che, in un gioco con questa "struttura", lasciarsi scappare la possibilità di sfidare direttamente altri amici in una gara di velocità e di precisione, su livelli pieni di nemici agguerriti, sarebbe un autogol imperdonabile!



I personaggi hanno diverse caratteristiche, punti di forza e debolezze. Dovrete utilizzare tutto al meglio per battere i record.



I nemici avranno un'Intelligenza Artificiale volutamente limitata e le loro reazioni saranno prevedibili.

THE CLUB

Da Bizarre Creations ecco arrivare di corsa uno sparatutto per gli amanti dell'azione pura.

FARE parte del "Club" è semplice: basta essere bravi a uccidere. Questo nuovo titolo di casa Sega promette un'azione continua e ossessiva. Il vostro scopo? Correre all'interno di livelli piuttosto lineari, cercando la strada più rapida e massacrando, nel frattempo, il maggior numero di nemici possibile. Tentando, ovviamente, di rimanere in vita.

The Club è l'ultima fatica degli sviluppatori di Bizarre Creations, responsabili per altri titoli di successo come *Project Gothom* su Xbox. Questo sparatutto vi permetterà di assumere il ruolo di un killer, facente parte di un'associazione a delinquere privata e segreta. Il vostro scopo sarà battere il record di uccisioni degli altri soci.

Non appena comincerà un livello, vi troverete di fronte a un nemico, come per esempio una guardia di sicurezza che vi starà mostrando incautamente le spalle. Dopo averlo ucciso, vedrete apparire sullo schermo un "combo-metro", con una barra che andrà assottigliandosi sempre di più. Dovrete scovare un altro avversario e ucciderlo prima che quella barra scompaia del tutto, e ciò la riempirà un po' di più, concedendovi altro tempo.

"DOVRETE BATTERE IL RECORD DELLE UCCISIONI DEGLI ALTRI SOCI"

Tra un'uccisione e l'altra, avrete a disposizione intervalli sempre più brevi e la buona riuscita di un livello consisterà nello scovare un percorso che sia abbastanza rapido e diretto, così da raggiungere velocemente il punto d'arrivo, ma che passi anche abbastanza vicino ai nemici presenti, in modo da permettervi di aumentare il vostro "conteggio cadaveri". Inoltre, ogni "tocco" da artista killer verrà premiato: colpire un avversario con un'arma di precisione o farlo fuori con l'ultimo colpo rimasto nel caricatore, riuscire a mandare a segno un colpo di rimbalzo, e via di questo passo. Tutte queste bravate forniranno un punteggio supplementare e aumenteranno le vostre possibilità di terminare il livello con successo, scalando la graduatoria del "Club". I nemici saranno generati casualmente utilizzando "pezzi" di un database creato dagli sviluppatori, in modo che sia estremamente improbabile incontrare due volte il medesimo avversario (e passare interi livelli uccidendo "guardie" che sono il clone l'una dell'altra).

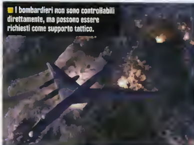
Non c'è dubbio che *The Club* sia un titolo controverso nei suoi contenuti e che, come *GTA* e altri, farà parlare di sé dando adito alle solite polemiche sulla violenza nei videogiochi... E non c'è dubbio che possa rivelarsi estremamente divertente! Dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi entro agosto. 

NIENTE TATTICHE

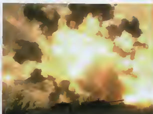
***The Club* prevede una corsa all'interno del livello, che va superato nel minor tempo possibile uccidendo il maggior numero di avversari. Non si potranno utilizzare tattiche di alcun tipo: nascondersi, appostarsi per fare i "cecchini", eccetera. Bisognerà contare sulla velocità, sui riflessi e sulla propria mira.**

ISTANTANEA SU: *WORLD IN CONFLICT*

- **Casa:** Vivendi Games
- **Sviluppatore:** Massive Entertainment
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, Windows XP/Vista
- **Internet:** www.worldinconflict.com/it
- **Nei Negozi:** Autunno 2007
- **Perché aspettarlo:** Per sapere cosa sarebbe successo se la Guerra Fredda si fosse improvvisamente scaldata, grazie a un RTS capace di coniugare spettacolarità grafica e profondità tattica.



I bombardieri non sono controllabili direttamente, ma possono essere richiesti come supporto tattico.



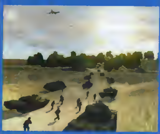
La progressiva distruzione fisica delle strutture garantita dalla versione 4.5 del motore fisico Havok è assolutamente credibile.



Per terra, aria, acqua: quelli di *World on Conflict* sono conflitti totali.

(MULTI)GIOCO DI RUOLO

La modalità multiplayer di *World in Conflict* prevede la selezione, da parte del giocatore, di un particolare ruolo bellico tra i quattro disponibili, modificabile comunque nel corso della partita ogni volta che si ordinano nuovi rinforzi.
Le quattro specializzazioni militari sono Fanteria, Mezzi Corazzati, Supporto e Aviazione, ciascuna caratterizzata da varie unità con statistiche e abilità specifiche d'attacco e difesa. Nel limite del possibile, è consigliabile formare un'armata equilibrata, con i giocatori appartenenti a una stessa squadra suddivisi tra più specializzazioni differenti, meglio se adatte al loro stile di gioco.



WORLD IN CONFLICT

Un super-conflitto tra superpotenze è in procinto di deflagrare nel mondo della strategia in tempo reale.

PER INGANNARE L'ATTESA



GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS
Luglio 04, 8

La precedente fatica strategica in tempo reale di Massive Entertainment condivide con *World in Conflict* un ottimo motore grafico (almeno per qualche anno fa) al servizio di un'azione di gioco altrettanto spettacolare, ambientata, però, in uno scenario bellico futuristico.

COSA sarebbe successo se il muro di Berlino non fosse mai caduto? Se l'Unione delle Repubbliche Socialiste Sovietiche, di fronte a un'imminente e apparentemente inevitabile disgregazione, avesse deciso di reagire attaccando rabbiosamente come un orso ferito che si rifiuta di essere fatto a pezzi? Se, insomma, la Guerra Fredda non solo non fosse mai finita, ma avesse addirittura subito un surriscaldamento improvviso?

Questo è il drammatico scenario fantapolitico immaginato per *World in Conflict* da Larry Bond, un vero esperto di Guerra Fredda videoludica e letteraria, avendo realizzato numerose simulazioni belliche sull'argomento (come la serie *Harpoon*) e vantando addirittura una prestigiosa collaborazione con il grande Tom Clancy nella stesura del bestseller "Uragano Rosso". La campagna single player del nuovo strategico in tempo reale sviluppato da Massive Entertainment – gli autori della spettacolare serie di RTS *Ground Control* – comincia così nel 1989, quando i sovietici sferrano una tremenda zampata a tradimento ai territori europei sotto l'egida NATO, pronta a scendere immediatamente in campo per difenderli. Ma ecco che l'U.R.R.S. apre un secondo fronte di guerra direttamente sul suolo americano, attaccando in forze la costa occidentale degli Stati Uniti nei pressi di Seattle, per stabilire una testa di ponte in vista di un'inaspettata quanto clamorosa invasione.

Invasione che ha riguardato anche la tranquilla cittadina svedese di Malmö, ma su tutt'altro fronte, quello giornalistico. I reporter di GMC hanno naturalmente partecipato all'incursione negli sudi di Massive Entertainment, confrontandosi con l'ottantina abbondante di agguerriti (ma sempre disponibilissimi) sviluppatori che li presidiavano tra esplosive dimostrazioni sul campo, raffiche di domande e risposte, e combattimenti armi in pugno sia in modalità singola, sia in multiplayer.

Da quanto abbiamo avuto modo di vedere e provare con mano, *World in Conflict* è un titolo sicuramente ben equipaggiato per farsi spazio tra le sempre più affollate file degli strategici in tempo reale, sul piano tecnico come su quello delle dinamiche di combattimento.
L'azione di gioco è mostrata con un'inquadratura che può passare, a discrezione del giocatore, dall'isometria classica, tanto cara agli strateghi duri e puri, a un'inquadratura prospettica, decisamente più scenografica, ma non meno giocabile. Il punto d'osservazione costantemente rialzato, in grado di "aggiustarsi" automaticamente in base alla morfologia del terreno, consente di tenere d'occhio le proprie truppe e quelle dell'avversario, ammirando contemporaneamente gli stupendi scenari bellici creati e animati dal MassTech engine.

Il motore grafico di *World in Conflict*, pur risultando scalabile in termini di CPU (single, dual e quad core), pixel/vertex shader (dalla versione 2.0 su Windows XP alla 4.0 su Vista) ed effetti speciali in generale, garantisce un impatto scenico mozzafiato, sia zoomando su ogni singola unità, sia allargando l'inquadratura a tutto il campo di battaglia. Esplosioni fiammeggianti, fumi volumetrici, detriti particellari, illuminazione dinamica, demolizioni

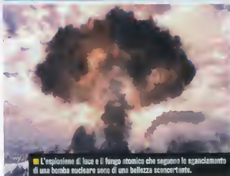
CONFLITTO EMOTIVO

La Guerra Fredda di *World in Conflict*, in realtà, è a dir poco bollente. Non solo a livello militare, ma anche sul piano emotivo. I drammatici filmati in computer grafica e le concitate sequenze cinematiche che introducono e inframmezzano le missioni, il design imprevedibile di queste ultime, i costanti contatti via radio con i propri alleati spesso in difficoltà e i numerosi colpi di scena che scandiscono l'azione contribuiscono al coinvolgimento del giocatore negli eventi bellici anche con il cuore, oltre che con la mente. Insomma, una Guerra Fredda capace di mettere letteralmente i brividi!



UNA MEGAMAPPA PREZIOSA PER COMBATTERE

Per facilitare la gestione strategica in tempo reale delle proprie unità sui vasti campi di battaglia di *World in Conflict*, gli sviluppatori hanno pensato bene d'implementare una gigantesca mappa tridimensionale dinamica, con visuale a volo d'uccello. Richiamabile in sovrimpressione semplicemente premendo il tasto M, la cosiddetta "MegaMap" consente di godere di una visione globale dell'andamento delle battaglie gradevole graficamente, oltre che preziosa tatticamente.



L'esplosione di luce e il fungo atomico che seguono lo sganciamento di una bomba nucleare sono di una bellezza sconcertante.







È consentito zoomare sulla visuale di gioco e persino inclinarla a piacere.



In città bisogna fare i conti con linee di tiro oscurate da monumenti ed edifici.

"LE ATOMICHE SARANNO LA VERA ARMA DEFINITIVA, SOPRATTUTTO IN MULTIPLAYER"

fisiche, animazioni rag-doll : al livello massimo di zoom sembra quasi di giocare a *F.E.A.R.*! Nonostante l'azione risulti spesso frenetica e spettacolare quanto quella di uno sparatutto, il valore strategico di *World in Conflict* non deve assolutamente essere sottovalutato.

Come nella serie RTS *Ground Control*, non è prevista la costruzione di strutture difensive, offensive o per la generazione di unità. Queste ultime vengono offerte al giocatore sotto forma di rinforzi letteralmente paracadutati dal cielo sul campo di battaglia. Suddivise in quattro categorie principali (Fanteria, Mezzi Corazzati, Supporto e Aviazione, le stesse protagoniste delle partite multiplayer), le unità possono essere "ordinate" in qualsiasi momento nel corso delle lunghe e articolate missioni di gioco, a patto di avere sufficienti fondi per farlo. Tali fondi vanno conquistati distruggendo truppe o strutture nemiche e catturando/mantenendo importanti "punti di comando" strategici, a loro volta composti da più aree perimetrali da presidiare ed eventualmente fortificare. Il sistema, alle cui regole ferree deve rigorosamente sottostare anche l'Intelligenza Artificiale, pare funzionare a meraviglia, premiando secondo le situazioni belliche approcci più o meno aggressivi e progressivi nell'impiego dei crediti guadagnati.

A spezzare l'eventuale equilibrio delle forze in campo, ecco poi arrivare il supporto tattico delle cosiddette "Super Weapon", poderosi attacchi una tantum che comprendono l'uso di artiglieria pesante, napalm, bombardamenti a tappeto e, addirittura, devastanti ordigni nucleari. Atomiche che rappresentano la vera arma definitiva, soprattutto nelle entusiasmanti partite multiplayer di *World in Conflict* cui abbiamo avuto modo di partecipare. Si tratta di una modalità "domination" piuttosto classica, per un massimo di 16 giocatori che, a differenza del gioco single player in cui si prendono le parti dei soli americani, consente di scegliere se schierarsi dalla parte dell'Esercito USA o dell'Armata Rossa sovietica. Una modalità caratterizzata dal fatto che, come nella serie *Battlefield*, ciascun giocatore è libero di unirsi alla battaglia in qualsiasi momento.

Per rendere possibile ciò, ma nello stesso tempo non compromettere il delicato equilibrio strategico delle partite multiplayer, i fondi necessari a richiedere i rinforzi non vengono conteggiati per ogni singolo giocatore, ma per l'intera squadra. Anche in questo caso, gli sviluppatori paiono averci visto giusto, con battaglie in rete che, per quanto affollate, procedono fluidamente, tra rimbrotti agli amici/nemici più spreconi nella richiesta e nella successiva perdita dei rinforzi in combattimento. Perché saranno nati dalla Guerra Fredda, ma i conflitti di *World in Conflict* non ci mettono molto a scaldare animi e mouse con il sacro fuoco della battaglia!



ISTANTANEA SU: *HELLGATE: LONDON*

- **Casa:** Electronic Arts/ Namco
- **Sviluppatore:** Flagship Studios
- **Genere:** GdR/Azione multiplayer
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 2 GB di RAM, Banda Larga, Windows XP o Vista
- **Internet:** www.hellgatelondon.com
- **Nei Negozi:** Estate 2007
- **Perché aspettarlo:** Perché è una versione moderna, graficamente accurata e ricca dei giochi in stile *Diablo* ed è ambientato in una Londra del futuro invasa da demoni e mostri.





Le strade di Londra sono desolate, invase da mostri e demoni e avvolte in una perenne oscurità.



Alcune creature sono molto spettacolari, ma altrettanto letali: meglio non lasciarsi distrarre dalla grafica del gioco.

LA RETE DEMONIACA

Hellgate: London era stato concepito principalmente in modo da far pagare agli utenti soltanto il prezzo della confezione, un po' come accade in *Guild Wars* di NCsoft. Attualmente, però, gli sviluppatori stanno pensando a modalità alternative di pagamento per chiunque si colleghi ai loro server per giocare. Non si hanno ancora notizie precise sulla politica che sceglieranno di seguire per le sottoscrizioni e non appena avremo informazioni ufficiali vi aggiorneremo sulle pagine di GMC.



HELLGATE: LONDON

Dopo film come "28 Giorni Dopo", ecco una Londra horror infestata da mostri e demoni!

MODIFICHE DIABOLICHE

Certi oggetti dell'equipaggiamento sono modificabili con l'aggiunta di alcuni "moduli" tecnologici o magici. Per esempio, potrete aggiungere munizioni di tipo diverso a una pistola e a un fucile, inserire batterie più potenti in determinati strumenti, contenitori di carburante che cambiano l'effetto delle armi, antiche reliquie magiche, razzi e molto altro ancora.

POCHE città hanno subito, nel corso degli anni, più invasioni aliene, più serial killer e demoni, proliferazioni di mostri e zombi, della capitale britannica: forse solo New York e Tokyo riescono a battere il record di Londra!

Dal "Doctor Who" a "Il Regno del Fuoco", passando per "Un Lupo Mannaro Americano a Londra", le note e rassicuranti vie della metropoli sono state trasformate in un teatro di orrori e massacri dalla fiction. *Hellgate: London* si aggiunge a questa serie di stravolgimenti cittadini, presentando una versione magica e diabolica delle case all'ombra del Big Ben.

La Londra di *Hellgate* è quella del 2038: un disastro spazio-temporale ha strappato i confini del "continuum" e ha fatto penetrare nella nostra realtà mostri e demoni dall'Inferno. Un gruppo agguerrito di sopravvissuti tenta di riconquistare la città e di rimanere in vita.

Gli sviluppatori di Flagship Studios hanno voluto riprendere il concetto di *Diablo* in multiplayer, con tanto di mappe nuove generate a ogni sessione di gioco, portandolo alle estreme conseguenze tridimensionali, ricche di effetti speciali e nuovi mostri, personaggi e armi. A vostra disposizione hanno deciso di mettere ben tre classi di eroi: i Templari, cavalieri del futuro armati di spade e coperti da armature tecnologiche, i Cabalisti, stregoni e maghi capaci di evocare demoni e spiriti dell'oltretomba (molto simili ai Negromanti di *Diablo*) e i "Cacciatori" (Hunters), una classe di super-soldati addestrati a combattere il sovrannaturale con ogni mezzo.

Se i primi possono contare su una maggiore protezione e su attacchi devastanti, nonché su antichi rituali arcani che aumentano le loro capacità psicofisiche, i secondi sono in grado di trasformarsi essi stessi in mostri, di assumere magicamente il controllo dei nemici (facendoli combattere tra loro e costringendoli a obbedire ai propri comandi) e di lanciare incantesimi di ogni tipo. I Cacciatori, invece, possono utilizzare dei robot quadrupedi personalizzabili (quindi equipaggiabili con strumenti particolari o armi di vostra scelta) che copriranno loro le spalle durante gli scontri più duri, nonché nascondersi dietro gli ostacoli naturali dei livelli per proteggersi dai colpi nemici.

Ogni aggiunta, "power-up" o bonus trovato all'interno dei livelli non solo fornisce delle funzionalità aggiuntive al personaggio, alla corazza o alle armi, ma modifica anche fisicamente, in modo chiaramente visibile, il suo aspetto nel mondo di gioco (il fucile in vostro possesso, dunque, diventerà sempre più voluminoso e articolato, man mano che aggiungerete mirini laser, silenziatori, caricatori aggiuntivi, eccetera).

Forse, uno degli aspetti più interessanti di *Hellgate: London* è proprio la città





L'uso di due armi non è certo eccessivo quando si devono combattere creature provenienti da un'altra dimensione!



All'appello non mancano zombi e Non Morti, spettri e creature magiche semi-corporee, bestie volanti, cani infernali e chi più ne ha più ne metta.

ARMI CONTRO L'INFERNO
Le armi comuni non possono fare nulla ai demoni dell'Inferno! In *Hellgate: London*, userete strumenti d'offesa particolari, studiati appositamente per distruggere le creature che hanno invaso Londra, come fucili che sparano spine di palladium intrise di acqua santa, lanciafiamme alchemici che sputano fuoco greco, armi a energia basate sulle equazioni di Tesla che sprigionano raggi di luce concentrata, e molto altro ancora.

"L'AZIONE DI GIOCO È FRENETICA E CONTINUA, PROPRIO COME IN *DIABLO*"

di Londra, con le sue piazze, i suoi monumenti e alcuni dei luoghi di interesse più importanti, come il "British Museum" ridotto in rovina. Il contrasto tra un ambiente relativamente familiare e "ordinario" e gli stravolgimenti apportati dalla presenza di creature sovrannaturali aggiunge una dose di divertimento e di coinvolgimento ancora maggiore.

I livelli includono la ricostruzione della "City", con il Covent Garden Market e Bloomsbury, nonché "The Tube", cioè l'ormai vecchio e semi-abbandonato sistema di metropolitane londinesi (con la Covent Garden Service Line, la Northern Line, la Leicester Square Line, eccetera), le stazioni sotterranee (con le prime sezioni della metropolitana aperte nel diciannovesimo secolo e una ricostruzione della Covent Garden Station), e la "Underneath London", cioè il sottosuolo della città con il sistema fognario, antiche costruzioni romane e vittoriane, sottopassaggi pedonali e tunnel segreti. È qui che la maggior parte dei sopravvissuti si è rifugiata, creando i quartier generali di resistenza umana all'invasione diabolica, ed è proprio qui che avverranno alcuni degli scontri più duri di *Hellgate: London*. Le quest saranno affrontabili in istanze, cioè zone "personalizzate" per ogni gruppo di giocatori, e l'azione sarà frenetica e continua. Gli sviluppatori hanno preferito creare un titolo ricco di combattimenti, semplice e di immediata fruizione, con un'interfaccia intuitiva e comandi naturali, senza troppe complicazioni quali la necessità di mirare con estrema precisione verso un avversario o di ricaricare le armi nel bel mezzo di uno scontro.

La capacità di sopravvivere e di distruggere i nemici è basata più sulla preparazione delle armi e delle attrezzature in vostro possesso, nonché sulla creazione di un gruppo d'attacco bilanciato: procedendo nei livelli, imparerete quali strumenti sarà preferibile utilizzare nelle diverse situazioni, ottenendo il massimo risultato con il minimo sforzo e dispendio di energie. I vari tipi di mostri, infatti, avranno caratteristiche diverse, e ciò che sarà letale per un demone potrà risultare del tutto ininfluente nello scontro con un altro. Dai "Primus", i "veri demoni" che comandano le truppe di invasione, si passa agli "Spectral", creature semi-corporee dotate di potenti abilità magiche. Dai "Necros", Non Morti, demoni minori eccetera, si arriva alle "Bestie", carne da macello sotto forma di animali diabolici letali.

Insomma, *Hellgate: London* si preannuncia come un titolo da non perdere per gli appassionati di azione e GdR online. Non resta che attendere che le porte dell'Inferno di spalanchino a Londra, il che avverrà entro quest'estate, con buona pace della flemma britannica.



ISTANTANEA SU: THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

- **Casa:** Black Bean
- **Sviluppatore:** Slitherine
- **Genere:** RTS
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda video con supporto Pixel Shader
- **Internet:** www.slitherine.com/gbor/gbor.htm
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Offrirà una prospettiva abbastanza caratteristica rispetto ai soliti strategici, in cui la maggior parte del tempo va dedicata alla raccolta delle risorse.





Eserciti sufficientemente grandi sono in grado di dar vita a cariche in stile "cinematografico".

I cadaveri restano sullo schermo, a testimoniare il vostro genio strategico... o gli errori madornali.



Appena i nemici arriveranno a tiro, resterà poco di tanto ordine.



THE HISTORY CHANNEL

Nato negli Stati Uniti, History Channel raggiunge al momento oltre 130 nazioni, in 19 lingue differenti (in Italia, fa parte del pacchetto base di Sky). È l'unico canale televisivo dedicato interamente alla Storia, antica o recente. Grazie alle risorse di cui dispone, fa spesso uso di attori in costume per ricreare la vita o le battaglie delle epoche di cui tratta. La collaborazione tra gli Slitherine e THC ha permesso d'impiegare nel gioco una grande quantità di dati storicamente accurati.



THE HISTORY CHANNEL GREAT BATTLES OF ROME

L'antica Roma rivive nuovamente su PC, questa volta grazie alle immagini di The History Channel.

DIVERSE FAZIONI
Nel gioco completo non si combatterà solo dalla parte dei Romani, ma saranno disponibili anche le tribù galliche. La differenza porterà a spiegare in campo unità quali i selvaggi Senoni, dotate di vantaggi e punti deboli ben diversi da quelli dei legionari romani.

MENO di un mese ci separa dal giorno in cui gli eserciti di Roma torneranno sugli schermi dei nostri PC, nell'ultima fatica di Slitherine: *Great Bottles of Rome*.

Per lanciarsi su un campo di battaglia in cui i contendenti di rilievo non mancano, gli sviluppatori si sono rimboccati le maniche. Come strategico in tempo reale, *GBoR* si presenta in maniera leggermente anomala. Sono assenti la raccolta di risorse, l'amministrazione di strutture e la politica. L'unico impegno gestionale va dedicato alle proprie unità, da far crescere di livello come in un gioco di ruolo e da promuovere nel corso della campagna, dando loro equipaggiamento e abilità migliori.

Ciò non deve far credere che il gioco sia banale o semplice, poiché il lato tattico, il motore che muove gli scontri tra gli eserciti, è sofisticato. Oltre alle unità (create basandosi su quelle effettivamente impiegate da Roma), vengono prese in considerazione la tipologia di terreno, il morale e l'esperienza delle truppe nel campo. In pratica, un gruppo di fanti leggeri esperti sarà in grado di reggere la carica di un'unità di pretoriani su un terreno difficile, su cui soffriranno a causa delle loro pesanti armature.

"IL MOTORE CHE MUOVE GLI SCONTRI TRA GLI ESERCITI È SOFISTICATO"

Altra particolarità è la presenza di una "barra degli ordini", che simula le difficoltà di comunicazione tra un capo e l'altro dello schieramento, una volta in battaglia. Ciò spingerà il generale a pensare attentamente, prima d'impartire ai suoi uomini il comando di muoversi o attaccare.

A corollario di tanta profondità tattica, si aggiunge la collaborazione con History Channel, un network televisivo dedicato alla storia del nostro pianeta, che ha fornito ai programmatori il proprio supporto e i propri archivi, tanto che, a scandire il procedere della battaglia, saranno video tratti dalle ricostruzioni storiche in costume preparate dal canale statunitense.

Non sono tutte rose e fiori, comunque. Il motore grafico di *Great Battles of Rome* presenta qualche incertezza che speriamo sia risolta prima dell'incarnazione finale del gioco; alcune missioni dagli obiettivi eccessivamente ardui necessitano di un piccolo ritocco in termini di equilibrio di forze, e la maggior parte delle azioni, tranne quelle introdotte dai video di History Channel, sembrano un po' scollegate le une dalle altre.

I numeri per un gioco valido ci sono tutti. Non possiamo che sperare che i difetti presenti nella versione preliminare di *Great Bottles of Rome* siano limati prima della sua uscita, e che tutti i pregi restino invariati.





Il gioco prevede 10 intrecci narrativi, uno solo dei quali ispirato al film.

UN VIDEOGIOCO DA CINETECA

Activision ha voluto dare a *Spider-Man 3* una connotazione ancora più marcatamente "hollywoodiana", rispetto allo standard delle licenze cinematografiche: negli scontri con i super-cattivi, per esempio, si potrà passare all'improvviso da una fase "picchiaduro" a una con spettacolari scene precalcolate, in cui andrà premuto in tempo il pulsante indicato. Non solo: sbagliare il tempismo o il tasto non innescherà il game over, ma un diverso sviluppo narrativo della sequenza stessa, fino a uno dei suoi epiloghi possibili.





Gli interni sono molto spaziosi e non limitano le capacità da saltimbanco dell'Uomo Ragno.

ISTANTANEA SU: SPIDER-MAN 3

- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Beenox Studios
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.sm3thegame.com
- **Nei Negozi:** maggio
- **Perché aspettarlo:** *Spider-Man 2* su PC fu un "esperimento" sbagliato di Activision, e *Spider-Man 3* sembra l'occasione giusta per rifarsi. La libertà d'esplorazione in volo, nei panni dell'Uomo Ragno è un'esperienza... adolescenziale.

SPIDER-MAN 3

Più cattivo e dark, ecco l'ultimo "Spidey" hollywoodiano.

QUESTA volta, Activision ha intenzione di fare le cose per bene. Come qualcuno ricorderà, nel 2004 promise un'edizione tutta speciale per PC del suo *Spider-Man 2*, che si rivelò poi essere una versione clamorosamente impoverita di contenuti rispetto a quelle per console.

Per *Spider-Man 3* ogni cosa è stata sincronizzata a puntino: tutte le versioni avranno la medesima meccanica di gioco e usciranno in concomitanza con il nuovo colossal cinematografico, il 4 maggio. Chi giocherà, avrà completa libertà di scorrazzare da un isolato all'altro di Manhattan, decidendo in che ordine affrontare le missioni. Le peregrinazioni avverranno nella spettacolare maniera che si addice a Spider-Man: ciondolando da un grattacielo all'altro a decine di metri di altezza. Per l'occasione, gli sviluppatori hanno insistito ancora di più sullo sviluppo verticale dello scenario e, in certi momenti, le vostre trasvolate mostreranno un panorama metropolitano a perdita d'occhio che lascia incantati.

"LA NOVITÀ SARÀ LA PRESENZA DEL COSTUME NERO DI SPIDER-MAN"

Un po' meno estasiante è il fatto che le finestre dei palazzi non riflettano l'ambiente circostante, particolare che, purtroppo, incide negativamente sull'impatto complessivo dello scenario.

Le missioni avranno come tema la lotta contro il crimine che infesta la Grande Mela: si può trattare di comuni malviventi da affrontare in gruppi o di super-nemici da sfidare in classici uno-contro-uno. In entrambi i casi, gli sviluppatori hanno approntato un repertorio di mosse che mescola i canonici salti, calci e pugni con l'uso della tela, ancora più che nei precedenti *Spider-Man 2* e *Ultimate Spider-Man*. Gli "imbozzolamenti" dei nemici saranno, come sempre, all'ordine del giorno, ma l'uso della tela come un lazo sarà ancora più spassoso. Particolarmente divertente è la possibilità inedita di appendere i manigoldi agli elementi dello scenario "tirandoli" con la tela da diverse direzioni e obbligandoli a uno stretching da tortura medievale. Così come nel film, però, la grande novità di questo nuovo appuntamento sarà la presenza del costume nero di Spider-Man: grazie a questa livrea (che determinerà anche un cambiamento nella sua personalità), le iniziative appena descritte potranno essere ancora più brutali ed efficaci. Lo Spider-Man "in nero" sarà più agile e veloce e non avrà problemi a tenere sotto tiro bersagli multipli.

Tutto sommato, *Spider-Man 3* non ha un'impostazione molto dissimile dai due precedenti titoli, ma è anche vero che su PC, per ora, non abbiamo visto il vero Uomo Ragno esprimersi al meglio. Potrebbe essere l'occasione giusta per calarsi in un mito che oggi, grazie al cinema, è vivo più che mai.



RAGNO DENTRO

I videogiochi dell'Uomo Ragno vengono ormai identificati con il libero "ciondolamento" da un palazzo all'altro, ma in *Spider-Man 3* anche gli interni e il sottosuolo saranno finalmente esplorabili. Per l'occasione, gli sviluppatori hanno addirittura ricreato più di 30 chilometri di impianto fognario di New York.

UNREAL TOU

Dopo tre anni di silenzio, smentite, voci e notizie centellinate con il contagocce, è giunto il tempo di calare le carte in tavola. Vediamo insieme cosa ha in serbo per noi il futuro targato Epic Games.

MARK Rein e la sua Epic Games abbattono, finalmente, il muro di silenzio e fanno chiarezza sul futuro di *Unreal*.

Invece di proseguire nella direzione tracciata con *Unreal Tournament 2004*, Epic ha scelto di rinnovare molto, a partire dal titolo del gioco.

In effetti, la decisione di modificare *Unreal Tournament 2007* in *Unreal Tournament 3* è già quasi una dichiarazione d'intenti. Sì, perché questo *UT 3* è, a tutti gli effetti, un "seguito" di *Unreal* e di *Unreal Tournament*. Come ammesso da Jeff Morris (a capo della produzione del gioco) durante l'ultima Game Developers Conference: "Se si guarda al passato della serie *Unreal*, si possono tracciare due linee di demarcazione temporale ben precise, scandite dall'evoluzione dei motori grafici. Con *Unreal* e *Unreal Tournament* abbiamo iniziato e concluso l'epoca del primo Unreal Engine. Con *Unreal 2*, *UT 2003* e *2004*, sono state spremute al massimo le potenzialità dell'Unreal Engine 2.0. Ora, grazie alla realizzazione di una nuova tecnologia, abbiamo stabilito che valeva la pena proseguire il discorso iniziato: *Unreal* è un'ossessione che gira nelle teste di chiunque lavori in Epic da molto tempo. Finalmente, ci stiamo avvicinando a realizzare tutte le idee e le visioni partorite dai nostri cervelli negli ultimi anni". Tanto per cominciare, *UT 3* offrirà una modalità single player decisamente differente rispetto a quelle viste nei precedenti capitoli della serie *Tournament* (sono naturalmente esclusi i due *Unreal*). Sebbene l'obiettivo dichiarato del gioco sia sempre e comunque la modalità multiplayer online, a Epic questa volta hanno deciso di puntare qualcosa di più nella campagna in solitario, forti dell'esperienza accumulata in tutti questi anni di programmazione dell'Intelligenza Artificiale dei bot (pare che il 50% degli acquirenti di *Unreal Tournament*, comunque, non abbia mai giocato online).

Stando alle parole di Mark Rein e Cliff "Cliffy B." Bleszinski – rispettivamente vice presidente di Epic e game designer, con i quali abbiamo scambiato due chiacchiere sul gioco – il dipanarsi del filo narrativo è condizionato dagli eventi delle precedenti battaglie combattute e le possibilità di scelta determinano le alleanze con le "corporazioni" presenti. Attualmente, la campagna single player è composta da quattro atti, ma ancora non si hanno notizie certe sulla "struttura" finale. Inoltre, per la gioia dei fan di questa sottovalutata modalità, a Epic hanno deciso d'implementare una "campagna cooperativa" cui potranno partecipare fino a quattro giocatori.

SEGNI PARTICOLARI

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Epic
- **Sito Internet:** www.unrealtournament2007.com
- **Data di uscita:** Fine 2007

Storia degli sviluppatori: Fondata nel 1991 con il nome di Potomac Computer Systems da Tim Sweeney, la compagnia ha poi cambiato nome in Epic MegaGames e, nel 1999, in Epic Games. Nel portfolio di questo gruppo di sviluppatori ci sono titoli storici come *Jazz Jackrabbit*, *One Must Fall* e, soprattutto, *Unreal* e la serie *Unreal Tournament*. Il motore di questi ultimi, programmato da Tim Sweeney, è stato sfruttato per animare alcuni tra i più riusciti giochi per PC (e non solo).

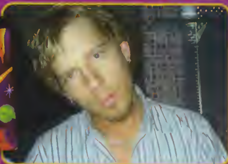

RNAMENT 3

■ Le potenzialità dell'Unreal Engine 3 si vedono tutte in questa immagine: gli effetti delle esplosioni e del fuoco delle armi sono sensazionali.

CLIFFY B., GAME DESIGNER DI SUCCESSO

Spesso, i nomi dei designer o di chi partecipa alla realizzazione di un gioco (anche di un certo spessore) passano in secondo piano, quando non vengono del tutto ignorati. Non è il caso di Cliff "Cliffy B." Bleszinski, ruspante trentaduenne del Massachusetts che ha mosso i primi passi nel mondo dei videogiochi partecipando alla creazione di uno dei primi successi firmati dall'allora Epic Megagames, *Jazz Jackrabbit*. Questo platform "primordiale", datato 1994, fu un po' la risposta PC al fenomeno Sonic e, a distanza di anni, è rimasto ancora nei cuori degli appassionati. Il salto di qualità è arrivato solo due anni dopo, quando Cliff è diventato il lead designer (insieme a James Schmalz) dell'ambizioso *Unreal*, per il quale ha realizzato anche alcuni scenari e livelli, oltre ad aver lavorato alla realizzazione dell'Unreal Engine vero e proprio. Il 1998 ha salutato il debutto di *Unreal* e ha visto anche l'attesissimo seguito di *Jazz Jackrabbit* (del quale Bleszinski era co-produttore, oltre a essere lead level designer). L'anno scorso, Cliffy B. è stato definitivamente consacrato come lead designer del più grande successo commerciale dell'inverno, il clamoroso *Gears of War* su Xbox 360.





Anche il multiplayer ha subito un vero e proprio restyling. La prima vera innovazione riguarda, senz'ombra di dubbio, l'introduzione della modalità Warfare (letteralmente "conflitto", "guerra"), una comunione tra la "tattica di conquista delle modalità Onslaught di *UT 2004* e l'orientamento a obiettivi di Assault". Il risultato è un mix frenetico ed esplosivo, concentrato indistintamente sull'azione a piedi o a bordo di veicoli. "Inoltre", aggiunge Rein, "intendiamo migliorare parecchio la gestione delle statistiche e l'abilità dei giocatori di comparare i propri risultati con persone che conoscono, piuttosto che con migliaia di sconosciuti. Le statistiche dovrebbero incoraggiare i partecipanti a confrontarsi di più online: è sconfortante scoprire di essere il giocatore numero 30.000 di una classifica e ciò può ridurre il desiderio di migliorare la propria posizione se essa rappresenta uno scoglio insormontabile. Confrontandosi con degli amici, invece, aumenta la motivazione e ciò rende gli obiettivi più alla portata". Naturalmente, verrà implementato un sistema integrato di comunicazione, proprio come avveniva in *UT 2004*, così da non dover ricorrere a programmi esterni per dialogare con i propri compagni di

"Offrirà una modalità single player decisamente differente rispetto a quelle viste nei precedenti capitoli della serie Tournament"



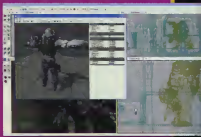
Un duello ravvicinato tra due soldati a colpi di plasma. Ma gli scontri a piedi non si consumeranno solamente al chiuso...



Come al solito, le armi messe a disposizione dei giocatori per annientare gli altri avversari sono spettacolari e, secondo le situazioni, più o meno utili.

MOD: UN TOOL PER TUTTE LE STAGIONI

Un aspetto che preoccupa spesso gli appassionati è il supporto fornito per la realizzazione dei Mod da parte degli sviluppatori originali. Epic pubblicherà anche il proprio tool di sviluppo basato sull'Unreal Engine 3, in concomitanza con l'uscita di *Unreal Tournament 3* per Windows. "Tuttavia", ha aggiunto il vice presidente di Epic, Mark Rein, "l'Unreal Engine 3 è talmente più potente e flessibile dei predecessori, che sono assolutamente certo che *UT 3* sarà il nuovo punto di riferimento per gli sviluppatori di Mod. Grazie al sistema di script visuale denominato Unreal Kismet, grafici e designer riusciranno a realizzare cose che in passato erano a esclusivo uso e consumo dei nostri programmatori interni. La comunità dei modder è stata fondamentale per il successo di *UT 2004* e vogliamo continuare su questa strada, supportando gli sforzi di chi si cimenta nella creazione di Mod in ogni maniera. Fondamentalmente, metteremo in mano agli utenti lo stesso identico tool usato da noi per la realizzazione del gioco commerciale e non vedo l'ora di assistere ai risultati degli sforzi dei nostri fan".



squadra" (anche se poi, alla fine, per giocare "seriamente" sarà sempre consigliabile appoggiarsi a un server di TeamSpeak o Ventrilo: staremo a vedere se verrà implementata qualche nuova funzione...).

E a livello di mezzi? Quanti saranno? Come sono stati concepiti e realizzati? Tutti i veicoli presenti in *UT 2004* sono stati integrati anche nel nuovo capitolo, nella fazione Axon. Le vere novità riguardano i mezzi della fazione Necris, sia sotto l'aspetto estetico, sia per le funzionalità. Il mezzo da combattimento principale della nuova compagine è, senza ombra di dubbio, il Dark Walker, un carro armato super corazzato, lento nei movimenti, ma incredibilmente letale grazie alla devastante potenza di fuoco. Per ridurre i tempi di avvicinamento alle zone nevralgiche della mappa e del combattimento, si potrà invece ricorrere a una specie di hoverboard, un veicolo capace di muoversi al doppio della velocità raggiungibile a piedi. Questo mezzo molto maneggevole sarà altrettanto vulnerabile; inoltre, non consentirà l'utilizzo di nessun tipo di arma quando si sarà a bordo.

Ma torniamo, per un attimo, all'aspetto squisitamente tecnico di *UT 3*. Il motore che si occuperà di muovere il gioco è il nuovissimo Unreal Engine 3. Attualmente, gli unici titoli in commercio su PC a potersi fregiare dell'UE 3 sono *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas* e *RoboBlitz*. Il debutto in grande stile del nuovo motore, però, è avvenuto su Xbox 360 con il sorprendente *Gears of War*, un incrocio tra un gioco d'azione in terza persona e uno sparatutto in soggettiva. Il motore fisico Karma (implementato nell'Unreal Engine 2) è stato scartato in favore del PhysX (già visto all'opera, per esempio, in *Ghost Recon Advanced Warfighter*) mentre per le espressioni facciali si è scelto di utilizzare l'engine FaceFX, per rendere ancora più realistici i volti dei protagonisti.

E adesso che le DirectX 10 sono finalmente tra noi? Abbiamo chiesto a Rein e Bleszinski se fosse loro intenzione integrare qualche effetto delle nuove librerie grafiche: "*UT 3* verrà pubblicato utilizzando alcune delle caratteristiche delle DirectX 10, ma siamo convinti che sia comunque sensazionale anche in ambiente DirectX 9.

"Un mix frenetico ed esplosivo, concentrato indistintamente sull'azione a piedi o a bordo di veicoli"



La zona ricreazione degli uffici di Epic a Raleigh, nel Nord Carolina. Tra una partita a *Pac-Man*, una a calcio-balilla e torneoni a ping pong, si sviluppano anche videogiochi. È il sogno di ogni adulto con la sindrome di Peter Pan.

Il look di alcuni soldati e il design dei mezzi ricordano molto *Gears of War* e, alla lontana, *Tribes*.

Per questo motivo, i possessori di hardware "datato", possono dormire sonni tranquilli: l'esperienza di gioco non verrà inficiata in alcun modo.", ci ha detto Rein. "Sebbene su PC la qualità della grafica sia determinata dalla potenza dell'hardware, entrambe le versioni in sviluppo saranno molto belle da vedere e stiamo facendo di tutto per riuscire a pubblicare un titolo ben programmato, in grado di sfruttare al meglio la potenza di ogni macchina senza compromettere la qualità finale. A livello di struttura di gioco, invece, possiamo dire una sola cosa: stiamo cercando di ottenere il meglio dai sistemi su cui stiamo lavorando e, nel caso dovessimo sentire la necessità di implementare qualche modifica tra una versione e l'altra, lo faremo senz'ombra di dubbio. Purtroppo, non possiamo scendere nei dettagli e ai fan chiediamo di fidarsi di noi. Non vi deluderemo. In questo momento, comunque, stiamo lavorando duramente per cercare un giusto equilibrio tra i due stili di gioco rappresentati in *UT* e *UT 2004*, una via di mezzo che ci piace molto".

A questo punto, però, è necessario cercare di carpire almeno i requisiti minimi con cui l'Unreal Engine 3 è in grado di girare in maniera decente.

"Unreal Tournament 3 verrà pubblicato utilizzando alcune delle caratteristiche delle DirectX 10, ma sarà sensazionale anche in ambiente DX 9"


Le forze Necris spiegate in formazione d'assalto evidenziano la classe nel design delle armature dei soldati e dei veicoli.


Un folle inseguimento tra le strade di una cittadina. I due veicoli ricordano gli ornitotteri della serie *Command & Conquer*, ma sono dotati di una potenza di fuoco decisamente superiore...

STORIA DI UN MOTORE

Dopo l'uscita del primo *Unreal*, sono stati moltissimi gli sviluppatori che hanno deciso di adottare l'Unreal Engine, e le sue successive incarnazioni, per realizzare i propri videogiochi. Nelle prossime righe, abbiamo cercato di riassumere quasi dieci anni di storia, segnalando i titoli più importanti per ciascuna versione dell'Unreal Engine:

Unreal Engine

- *Unreal*
- *Star Trek – Next Generation: Klingon Honor Guard*
- *The Wheel of Time*
- *Unreal Tournament*
- *Deus Ex*
- *Rune*
- *Clive Barker's Undying*
- *Harry Potter e la Camera dei Segreti*
- *Harry Potter e la Pietra Filosofale*

Unreal Engine 2

I giochi elencati di seguito sono stati sviluppati sull'Engine 2.0 e sul 2.5. Il motore fisico incluso si chiama Karma.

- *Tom Clancy's Splinter Cell*
- *Unreal 2*
- *Unreal Tournament 2003*
- *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield*
- *XIII*
- *America's Army*
- *Unreal Tournament 2004*
- *Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban*
- *Thief: Deadly Shadows*
- *Tribes: Vengeance*
- *Tom Clancy's Ghost Recon 2* (solo su console)
- *Men of Valor*
- *Spider-Man 2*
- *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*
- *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*
- *SWAT 4*
- *Brothers In Arms: Road To Hill 30*
- *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*
- *Vanguard: Saga of Heroes*

"La regolazione delle prestazioni, specialmente sui sistemi di fascia bassa, è un'operazione di cui ci occupiamo solamente quando siamo a buon punto nella realizzazione di un nuovo gioco, perciò non abbiamo ancora stabilito delle specifiche minime e/o raccomandate". Anche se, visto *Rainbow Six: Vegas*, i requisiti hardware potrebbero essere leggermente elevati...

Sul fronte dell'audio, invece, siamo riusciti a strappare un laconico: "Ora come ora, non possiamo dire se verrà supportato l'EAX Advanced HD, ci stiamo lavorando. Probabilmente, riusciremo a supportare l'EAX e in più ci sarà qualche sorpresa". Le versioni PC e Xbox 360 di *Unreal Tournament 3* verranno pubblicate in contemporanea e, a tal proposito, abbiamo preso la palla al balzo per incalzare con una serie di domandine mirate: gli utenti su diverse piattaforme potranno giocare tra loro? Soprattutto, il controller di Xbox sarà supportato anche su PC? "Giunti a questo punto dello sviluppo, non sappiamo ancora dire se sarà garantito il gioco cross-platform, mentre per quanto riguarda il controller di Xbox 360, possiamo dichiarare che è ufficialmente supportato anche su computer".

Insomma, malgrado Vista e il servizio online Live siano due realtà "consolidate", il messaggio è chiaro: per il primo gioco esclusivamente "next-gen" è molto presto, e a Epic non hanno intenzione di lasciarsi alle spalle una fetta di utenza che, per svariati motivi, continuerà a utilizzare Windows XP per qualche tempo.

In merito alla data di uscita, invece, non sono state snocciolate notizie ufficiali, anche se, a grandi linee, *Unreal Tournament 3* dovrebbe vedere la luce nella seconda metà del 2007. Come confermato dagli stessi autori, l'estate potrebbe rappresentare il periodo di "beta test pubblico": con ogni probabilità, verrà pubblicato un demo per effettuare l'ultima grande prova, limare, cucire, riparare, aggiustare e migliorare la qualità del prodotto finale.
E, si sa, quando Epic pubblica un demo, i tempi sono "quasi" maturi.





Il genio riprende il controllo

Anche quest'anno, i protagonisti del divertimento elettronico si sono incontrati alla Game Developers Conference per fare il punto della situazione. GMC e Matteo Bittanti vi raccontano tutti i retroscena dell'evento.

Si è svolta a San Francisco, dal 5 al 9 marzo 2007, l'annuale Game Developers Conference (GDC), appuntamento imperdibile per la comunità degli sviluppatori di videogame.

Da oltre due decadi, la GDC concentra in meno di una settimana un numero travolgente di presentazioni, seminari, tavole rotonde e laboratori per gli "addetti ai lavori". A differenza dell'E3 di Los Angeles, a dettare legge qui non sono le leggi del mercato, bensì game designer, programmatori e visionari. Il tema portante dell'edizione 2007 – che dal cuore della Silicon Valley, San José, ha fatto ritorno a San Francisco – è "take control" ovvero, "assumere pieno controllo". Di cosa? Del fenomeno videoludico, naturalmente.

Un fenomeno in grande trasformazione grazie all'annunciata convergenza tra Personal Computer e console, Xbox 360 innanzi tutto. Piattaforme un tempo incompatibili si apprestano a diventare complementari. Lo stesso mercato PC, per quanto lontano dai fasti degli Anni '90, appare in grande fermento, forte del successo crescente dei MMORPG.

La GDC ha confermato che il computer resta la piattaforma privilegiata per i titoli più sofisticati (*Crysis*) e originali (*Spore*). Allo stesso tempo, il fenomeno dei cosiddetti "casual game", ovvero i giochi in grado di attirare anche gli utenti occasionali, sta esplodendo a livello planetario, grazie anche al successo dei titoli online prodotti nella Corea del Sud. Infine, gli "indie-game", i giochi indipendenti, stanno migliorando in qualità e quantità.

Come riuscirete a immaginare, è impossibile riassumere in poche pagine una conferenza a largo respiro come la GDC. Tenteremo, piuttosto, di riassumere eventi e tendenze che ci sono parsi particolarmente significativi, con la promessa di sviluppare alcuni temi "caldi" nei prossimi mesi. Allacciate le cinture di sicurezza e preparatevi a un viaggio nel futuro, anzi, nel presente dei videogiochi.



PORTAL

Valve Software ha scelto San Francisco per presentare ufficialmente *Portal*, l'innovativo gioco in soggettiva annunciato lo scorso autunno. Il demo giocabile ha impressionato per originalità e qualità estetica. La premessa è affascinante: uno sparatutto in prima persona in cui non si spara. O quasi... Il giocatore deve attraversare una serie di scenari tridimensionali risolvendo degli enigmi di carattere prettamente architettonico per mezzo di una pistola gravitazionale, simile a quella incontrata per la prima volta in *Half-Life 2*. Si ha anche la possibilità di "appiccicare" due portali interdimensionali alle pareti, aprendo così un varco utile per superare ostacoli di ogni tipo. A metà tra *Garry's Mod* e *Prey*, *Portal* sembra la traduzione in termini giocosi di un quadro di M.C. Escher. Si tratta, beninteso, di un'esperienza breve – diciannove livelli in tutto, che corrispondono a circa quattro ore di gioco – ma è lecito attendersi dischi d'espansione, un editor di livelli e futuri scenari. Brillante.



Portal è il casual gaming secondo Valve.



San Francisco ha ospitato la ventesima edizione della Game Developers Conference.

Shadowrun: PC e Xbox 360 vanno a braccetto.

XBOX LIVE SU WINDOWS: CONVERGENZA PER GIOCARE

Xbox Live – il gioco in Rete secondo Xbox 360 – ha radicalmente ridefinito la nozione di gaming online, trasformando un semplice servizio in una comunità di appassionati, in un luogo virtuale dove poter scaricare trailer, demo, espansioni, video e altro ancora.

Durante la GDC di San Francisco, Microsoft ha rivelato che il numero di abbonati a Xbox Live ha superato quota sei milioni, con ben quattro mesi di anticipo rispetto alle previsioni. Introdotto nel novembre del 2002 per il primo Xbox, Live si è rapidamente imposto come lo standard del gioco in rete per console. Considerando il successo travolgente di Xbox Live, non sorprende che l'apprezzato servizio stia per sbarcare anche su Windows. Microsoft ha confermato che tutti gli abbonati ai pacchetti Gold o Silver potranno automaticamente usufruire di Live anche su PC equipaggiati con il nuovo sistema operativo Vista.

Detto altrimenti, Gamertag, Obiettivi e Lista Amici saranno finalmente disponibili anche su PC. Non solo: gli utenti equipaggiati di Personal Computer potranno sfidare quelli di Xbox 360 a una serie di titoli previsti per entrambe le piattaforme. Due esempi: *Halo 2* e *Shadowrun*. Entrambi ottimizzati per Vista, i giochi inaugurano una nuova era del divertimento elettronico, un'era di convergenza ludica. Dopo il trionfo di pubblico e di critica ottenuto su Xbox (poco meno di 15 milioni di copie vendute a livello mondiale), *Halo 2* arriva su PC per rivoluzionare un genere – quello degli sparatutto in soggettiva – a lungo rimasto un'esclusiva per le piattaforme dotate di tastiera e monitor. *Shadowrun*, previsto attorno a giugno del 2007, è un ambizioso sparatutto firmato da FASA Studio (*MechWarrior 4*, *Mech Commander*) e garantirà un'esperienza di gioco multiplayer PC-console fino a un massimo di sedici giocatori. Per saperne di più, andate a pagina 20.





■ *Spore* rappresenterà una rivoluzione culturale?

SPORE E L'ERA DEL VIDEOGAME COLLETTIVO

Nel marzo del 2005, Will Wright e la sua Maxis Studios avevano scelto la GDC di San Francisco per rivelare al mondo la loro ultima, geniale, invenzione: *Spore*.

Durante l'edizione 2007, è stato invece Chaim Gingold, giovane game designer di Maxis, a rivelarne alcuni interessanti dettagli. Gingold ha spiegato la filosofia del rivoluzionario editor delle creature, illustrando il tipo di rapporti che si svolgono quotidianamente all'interno di una casa di produzione. Il game designer collabora con grafici, programmatori e artisti per realizzare la propria visione – in questo caso, creare un'applicazione semplice, ma al tempo stesso potente, per generare le creature del gioco. Nel corso di una presentazione intitolata "*Spore*'s Magic Crayons", Chaim ha spiegato che l'obiettivo del game designer non è tanto quello di chiedersi se il proprio gioco venderà, ma se gli utenti lo troveranno sufficientemente stimolante per creare contenuti inediti.

Spore – e in generale i giochi delle serie *Sim* – promuovono, infatti, la logica della produzione e condivisione delle risorse. Il programmatore fornisce agli utenti uno strumento per creare contenuti inediti (creature, costruzioni, veicoli, eccetera).

"Il computer può instillare la vita in tutte le cose che l'utente crea", ha detto Gingold, "e questo è solo uno dei superpoteri dei game designer. Sviluppare un'interfaccia trasparente, ma efficace, rappresenta la vera sfida". Gingold ha concluso la sua splendida presentazione profetizzando il ritorno di un'epoca in cui creatori e utenti collaboreranno insieme per produrre nuove risorse culturali. "I videogame", ha affermato Gingold, "non sono semplici passatempi, ma lubrificanti che facilitano l'interazione sociale e la diffusione delle idee".

CRYSIS

Crytek ha illustrato i progressi ottenuti con *Crysis*, previsto per il prossimo autunno, per mezzo di un trailer che ha lasciato a bocca aperta tutti i visitatori. Di fronte al dettaglio grafico di questo impressionante sparatutto in soggettiva, anche le produzioni per console più blasonate impallidiscono. Fisica, animazioni, movimenti, *Crysis* è destinato a stabilire un nuovo standard. A un prezzo: quello della scheda grafica necessaria per muovere migliaia di poligoni in modo fluido. Il gioco è entrato in fase "alpha", il che significa che quel che resta è solo l'ottimizzazione del codice, l'eliminazione dei bug e un'intensa fase di test. I designer di Crytek hanno inoltre annunciato che il motore CryEngine 2 è ora disponibile su licenza. Non a caso, il nuovo studio Avatar Reality utilizzerà tale prodigiosa tecnologia per sviluppare un titolo multiplayer ambientato su Marte.

■ *Crysis*: con il CryEngine 2 non si scherza.





Warren Spector: come reinventare la narrazione per i videogiochi?





WARREN SPECTOR SU GIOCHI E STORIE

In assenza di Will Wright – impegnato ad Austin (Texas) per un altro evento – è stato Warren Spector a dominare lo show. Il creatore di *Deus Ex* e *System Shock* ha tenuto diversi seminari e presenziato a varie tavole rotonde.

In particolare, Spector ha discusso il rapporto tra videogiochi e narrazione nel corso di una travolgente presentazione che ha fatto registrare il tutto esaurito. Intitolata "The Future of Storytelling in Next-Generation Game Development," ("Il futuro della narrazione nello sviluppo videoludico della nuova generazione"), la conferenza ha toccato numerosi temi cari al presidente del neonato studio Junction Point. A differenza di molti colleghi – tra cui lo stesso Wright – Spector ritiene che l'elemento narrativo sia fondamentale, per quanto sia perfettamente consapevole che la natura interattiva dei videogiochi ci costringe a ripensare la nozione stessa di "trama".

Il game designer texano si è dichiarato profondamente deluso del fatto che, ancora oggi, i videogiochi non affrontino temi importanti quali la "condizione umana" e che siano incapaci di "consentire scelte morali" significative. Spector ritiene, infatti, che i creativi dovrebbero offrire ai giocatori la possibilità di costruirsi un "percorso etico" all'interno del gioco, anziché obbligarli a ripercorrere il tracciato stabilito a monte dagli sviluppatori. "I videogiochi non sono le storie che contengono.", ha dichiarato l'ex-designer di Ion Storm, "La trama non è altro che un contenitore che giustifica le azioni e le scelte dell'utente". Spector ha rivelato il proprio amore spassionato per giochi (relativamente) lineari come *The Legend of Zelda* (Nintendo), *God of War* (Sony) e *Half-Life* (Valve), ma allo stesso tempo attende con impazienza un futuro in cui il giocatore potrà svolgere il ruolo di autentico co-creatore della narrazione e non quello di semplice "spettatore interattivo". Persino in titoli come *Grand Theft Auto* e *Oblivion*, secondo Spector, le scelte "effettive" sono molto limitate. Il designer ha infine confessato di trovare i MMOG (i giochi online in grado di supportare migliaia di utenti) piuttosto noiosi e superficiali. "Il futuro del divertimento elettronico sta altrove". La presentazione di Spector si è tuttavia conclusa con una nota ottimistica. "Considerando le enormi potenzialità del mezzo", ha concluso, "è evidente che, fino a oggi, abbiamo visto solo la punta dell'iceberg".

Pur non annunciando alcun gioco, Spector ha rivelato che la sua nuova etichetta, Junction Point, sta lavorando a una serie di progetti "fortemente innovativi".

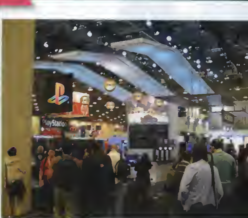
IL FUTURO DELLE INTERFACCE? PROJECT EPOC

Uno dei prodotti più interessanti in mostra alla GDC è stato Project Epoc, una rivoluzionaria interfaccia che promette di ridefinire il modo in cui si videogioca. Si tratta di un caschetto munito di sensori, in grado di "interpretare" pensieri ed emozioni degli utenti e di "tradurli" in movimenti sullo schermo. Non si tratta di fantascienza: sviluppato da Emotiv Systems – un'azienda australiana creata nel 2003 – Project Epoc non è l'unico sistema d'interfaccia mente/computer in fase di sviluppo, ma sarà il primo a raggiungere il mercato. Durante la conferenza, i rappresentanti di Emotiv hanno mostrato come sia (relativamente) semplice spostare degli oggetti sullo schermo per mezzo del pensiero, ma anche riprodurre le espressioni facciali dell'utente. I sensori decodificano in tempo reale i segnali elettrici prodotti dal cervello e li trasmettono senza fili a un ricevitore collegato al PC attraverso una porta USB. Come nel caso delle tecnologie basate sul riconoscimento vocale o testuale, la macchina va "istruita" a riconoscere i pensieri dell'utente. Al momento, non esistono videogiochi che supportino questa interfaccia, ma le prospettive sono affascinanti. Projec Emotiv sarà introdotto nei negozi americani nel corso del 2008. Per ulteriori informazioni, vi invitiamo a visitare il sito ufficiale (in inglese): www.emotiv.com.



Project Epoc è il primo caschetto che ci "legge nel pensiero".





IL GIOCO SU COMPUTER NELL'ERA DELLE CONSOLE ONLINE

In una delle tavole rotonde più interessanti ("PC Games in an Age of Connected Consoles", più o meno "I giochi PC in un'era di console online") si è discusso animatamente del futuro dei giochi per computer in un mercato sempre più dominato da console collegate in rete.

Il successo di Xbox Live e di PlayStation Network ha infatti sottratto al PC una delle poche caratteristiche "esclusive" che gli erano rimaste. Quali sono le conseguenze a livello produttivo e commerciale? A rispondere all'interessante quesito ci hanno provato Chris Avellone (Obsidian), Michael Capps (presidente, Epic), Richard Hilleman (producer, Electronic Arts) e Soren Johnson (designer, Firaxis).

Le cifre spaventano: dal 2001 a oggi, il mercato PC è crollato negli Stati Uniti, perdendo oltre 500 milioni dollari all'anno. Tuttavia, questi dati non tengono in considerazione la crescita esponenziale del "casual gaming" in Rete e l'esplosione di forme alternative di business (per esempio, l'abbonamento, come nel caso di *World of Worcraft*).

Provocatoriamente, Capps ha dichiarato che l'imperativo tecnologico sta uccidendo il PC – esattamente come la corsa agli armamenti ha distrutto l'economia dell'Unione Sovietica. "Solo la nicchia della nicchia è disposta a investire 500 e più dollari per una scheda grafica in grado di far girare decentemente giochi come *Crysis*", ha dichiarato Capps, "con quella cifra, personalmente, mi comprerei una console".

La via d'uscita, secondo Avellone e Hilleman, risiede nei MMOG e nei mondi persistenti – non solo *World of Worcraft*, ma persino titoli come *Bottlefield 2142*, che hanno una componente online che riduce le "conseguenze drammatiche" della pirateria. Gli altri partecipanti, Hilleman in testa, hanno sottolineato che, rispetto alle console, il PC dà modo di creare delle comunità e dei contenuti extra. Il producer di EA ha citato il caso di *The Sims*, a tutt'oggi il più grande successo commerciale di tutti i tempi su PC.

Anche se Microsoft e Sony hanno ufficialmente "aperto" le porte ai contenuti sviluppati dagli utenti, il PC e la natura relativamente anarchica della Rete – a differenza di sistemi "chiusi" come Xbox Live e PlayStation Network – rappresentano "il vero valore aggiunto per milioni di utenti". Capps non ha nascosto i suoi dubbi per il successo a lungo termine del gioco cross-piattaforma, lamentando i rigidi protocolli imposti da Microsoft agli sviluppatori (un rappresentante dell'azienda di Redmond, presente in sala, ha tuttavia dichiarato che senza uno standard condiviso, l'esperienza di gioco ne risentirebbe drammaticamente).

Per quanto concerne il futuro dei giochi per computer, Soren Johnson ha dichiarato che, nei prossimi anni, le cose più interessanti saranno prodotte da piccoli studi e non necessariamente dalle grandi software house. Il co-designer di *Civilizotion IV* ha citato *DEFCON* di Introversion, la simulazione di guerra termonucleare sviluppata dai designer di *Dorwinio*. "*DEFCON* non è stato nemmeno distribuito nei negozi, eppure si tratta del migliore gioco dell'anno!" ha concluso Johnson tra gli applausi del pubblico.





www.gamesradar.it

LA PIRATERIA MINACCIA IL MERCATO PC

Il presidente di id Software, Todd Hollenshead, non ha dubbi. Se il mercato dei giochi per PC versa in brutte condizioni, la colpa è principalmente del software copiato. In questo senso, "il peer-to-peer ha rappresentato il colpo di grazia". Hollenshead ha ricordato che il danno inferto alle case di produzione dalla diffusione di software copiato ammonta a tre miliardi di dollari l'anno, stando alle cifre fornite dall'Entertainment Software Association (ESA).

Secondo Scott Miller (3D Realms), oltre il 50% delle vendite PC vanno in fumo per via della pirateria. Hollenshead ha dichiarato che è la diffusione incontrollata di software pirata ad aver indotto case del calibro di Bungie ed Epic a spostarsi su console. Dopo la batosta di *Half-Life 2* (il codice del gioco è stato distribuito illegalmente in Rete mesi prima dell'arrivo nei negozi), Valve sta ripensando le sue priorità in termini di sviluppo. Come ovviare a questa incresciosa situazione?

Hollenshead propone di utilizzare "tecniche di guerriglia" contro i siti e server che diffondono software pirata, chiedendo la collaborazione dell'FBI e delle forze dell'ordine. Hollenshead ritiene fondamentale educare gli utenti, informandoli delle conseguenze deleterie di un fenomeno che ha messo in ginocchio il settore. Per il presidente di id, i danni inferti dai pirati sono paragonabili agli attentati terroristici. "Non a caso", sostiene Hollenshead, "i pirati, spesso, utilizzano i capitali ottenuti dalla vendita illegale di giochi per finanziare attività criminali". Hollenshead ha rivelato che id è stata spesso oggetto di attacchi. "So per certo che qualcuno, al di fuori dei nostri uffici, ha in mano il codice di *Enemy Territory: Quake Wars*, dato che in Rete ho visto immagini che non abbiamo mai fornito alla stampa".

Hollenshead ha dichiarato che si tratta di una battaglia che si può vincere solo con la collaborazione degli utenti. Le CD-Key hanno migliorato la situazione, ma l'unico modo per battere la pirateria è seguire il modello Blizzard, ovvero attraverso la formula dell'abbonamento mensile. Hollenshead prevede che, nei prossimi anni, molte software house abbandoneranno i tradizionali canali di vendita per aggirare il fenomeno della copia selvaggia. Il modello Steam – che richiede all'utente di autenticare la propria copia attraverso un collegamento a Internet – non è infallibile, ma rappresenta una via percorribile, ha dichiarato Hollenshead. "Se la situazione non migliora in tempi ragionevoli", ha concluso il patron di id Software, "seguiremo l'esempio di Bungie ed Epic, e svilupperemo solamente per console". GIOCHI COMPUTER



GDC GAME AWARDS 2007

La settima edizione dei GDC Game Awards – l'equivalente videoludico dei premi Oscar – è stata letteralmente dominata da Microsoft e da *Gears of War*. Il capolavoro di Cliff "B" Bleszinski – che in un prossimo futuro vedremo anche su PC – ha ottenuto i più importanti riconoscimenti, imponendosi nelle categorie Miglior Gioco, Miglior Tecnologia e Miglior Visual Art. Durante la cerimonia sono stati premiati, inoltre, Shigeru Miyamoto (*Donkey Kong*, *Mario*, *The Legend of Zelda*, premio alla carriera), Alexey Pajitnov (creatore di *Tetris*, premio Penguin) e Greg Costikyan (premio come sviluppatore indipendente dell'anno).



Gears of War ha sbancato alla GDC... E lo vedremo presto su PC.



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Intel aggiorna la sua linea di CPU di alto rango sfornando il Quad Core più veloce in assoluto mentre Asus ci presenta una GeForce 8800 spremuta al limite grazie a un sistema di raffreddamento a liquido. Per "animare" tanto ben di Dio, abbiamo voluto testare un potente alimentatore da 1.000 Watt, mentre per i momenti di svago abbiamo provato un joypad senza fili di Microsoft.

L'AUDIO PER PC: CREATIVE ABBANDONA?

DOPO anni di indiscusso dominio sulla scena audio, Creative sta iniziando a "deludere" i propri utenti. Che i driver delle varie schede Audigy o X-Fi non avessero mai raggiunto livelli di eccellenza lo si sapeva da un pezzo. Tutto sommato, però, funzionavano abbastanza bene per i cosiddetti usi videoludici, e solo chi faceva della registrazione audio la propria ragione di vita aveva motivo di muovere critiche.

Inizialmente, c'era stato qualche problemino di compatibilità per Audigy con alcune schede madri, ma spesso bastava cambiare lo slot PCI per far funzionare senza problemi queste ottime schede audio. Le X-Fi, invece, sembrano essere state abbandonate in una sorta di limbo, e le numerose proteste dei clienti – tuttora – non hanno trovato risposte adeguate. Ce ne siamo resi conto in prima persona quando, dopo aver sostituito una scheda video con un modello più potente, siamo incappati nel terribile SCP (Snap – Crackle – Pop): praticamente, quando vengono lanciate applicazioni 3D, la scheda gracchia e capta interferenze di ogni tipo, con il risultato di un audio inascoltabile.

"Le X-Fi sembrano essere state abbandonate in una sorta di limbo"

Abbiamo cercato di trovare una risposta sui forum ufficiali dell'azienda: purtroppo, il problema è particolarmente diffuso e, nella maggior parte dei casi, senza soluzione. In certi frangenti, modificare tramite appositi programmi le latenze del bus PCI ha portato dei miglioramenti, in altri è stato utile aggiornare il BIOS della scheda madre (soprattutto se si trattava di una nForce 4). Nel nostro caso, siamo stati "costretti" a convivere con il problema (come la maggior parte degli utenti), dato che le risposte di Creative erano del tipo: "ci stiamo lavorando" o "è un problema di NVIDIA, chiedete a loro".

Abbiamo sempre preferito una scheda dedicata a quelle integrate sulle motherboard, sia per il supporto alle più recenti versioni di EAX, sia per la qualità dei DAC che, nel caso delle Sound Blaster, è incredibilmente superiore, tanto che anche la musica in MP3 suona decisamente meglio. Il problema, però, sta assumendo proporzioni ingenti, e non possiamo nemmeno sperare nel passaggio a Windows Vista per risolvere la questione: i driver disponibili per il nuovo sistema operativo di Microsoft, oltre a essere pieni di bug, non supportano la decodifica AC3 né DTS, per non parlare dell'impossibilità di ascoltare i DVD-Audio e di eseguire l'audio 3D di parecchi titoli.

Dopo vari tentativi, non c'è rimasto che ripiegare su un'altra scheda madre, nella speranza di far sparire il noioso gracidio. Una soluzione che non ci ha soddisfatto. In primo luogo perché smontare e rimontare un intero PC (per non parlare dell'installazione del software) è un'operazione che indispone molte persone (noi compresi). Secondariamente, perché è ingiusto aver sborsato denaro per una scheda audio di ottima qualità e rischiare di incappare in simili problemi di incompatibilità, senza che il produttore sia in grado di risolverli o almeno di isolarli in maniera corretta.

A oggi, non esiste una lista di schede madri certamente compatibili con le X-Fi e, in molti casi, basta cambiare la scheda video con un modello più potente per far apparire il problema (non a caso, le configurazioni SLI sono quelle più colpite). Continuiamo a ritenere la X-Fi la miglior scheda in assoluto per giocare, ma è caldamente consigliato provarla sul proprio PC prima di passare all'acquisto. Anzi, forse la soluzione migliore è attendere qualche tempo, quando produttori come MSI integreranno la tecnologia X-Fi sulle motherboard, sperando che ciò risolva la questione che ha rovinato il sonno a molti giocatori.



Le X-Fi sono delle ottime schede sonore, ma abbinate a certe schede madri, sono semplicemente inutilizzabili.

INTEL QX6800



Il chip QX6800 consegnatoci da Intel funziona che è un piacere.

- **Produttore:** Intel
- **Distributore:** Intel
- **Internet:** www.intel.com
- **Prezzo:** € 1.100

Caratteristiche Tecniche

Processo costruttivo: 65 nm
Frequenza Bus: 1.066 MHz
Frequenza Core: 2.93 GHz
Cache L2: 2x4096 K8

È arrivato! Dall'uscita dei Core 2 Duo di Intel, i giocatori più propensi alla spesa si trovavano di fronte a un dilemma "amletico": prendere un Dual Core funzionante a 2,93 GHz o un Quad Core a 2,66 GHz?

Ora, la questione non si pone più: il QX6800 è sugli scaffali e offre il meglio dei due mondi! In parole povere, è possibile avere una CPU Quad Core con 8 MB di cache L2 e una frequenza di lavoro ai massimi valori attualmente raggiunti dall'architettura: 2,93 GHz. Cosa cambia per i giocatori? Il fatto che, finalmente, hanno fra le mani l'architettura migliore che il denaro possa comprare per i giochi attuali e futuri, che verranno sviluppati tenendo presente il fatto che i giocatori esigenti si sono ormai dotati di processori multicore. Questi ultimi sono in grado di eseguire alcuni calcoli in parallelo, velocizzando notevolmente l'esecuzione dei programmi. Avere quattro core garantirà sia di sfruttare tutte le potenzialità del motore grafico e fisico, sia di eseguire nello stesso momento altri programmi (per esempio, per comprimere audio o video, Client FTP o quant'altro) senza che questi vadano a interferire con la velocità e la fluidità del gioco.

L'ultimo modello proposto da Intel, inoltre, pareggia i conti fra le architetture Dual e Quad Core: sino a poco tempo fa, i Quad Core erano caratterizzati da una frequenza di lavoro leggermente inferiore, con il risultato che, nell'esecuzione di videogiochi, le CPU dotate di due soli "cuori" offrivano un frame rate più elevato, nonostante la cache L2 fosse addirittura dimezzata. Il nuovo QX6800 si impone come la CPU da sogno, ma prima di consigliarla senza remore abbiamo voluto metterla sul banco di prova, per vedere quanto quei pochi MHz in più potessero incidere nelle prestazioni ludiche. Dobbiamo ammettere che non ci aspettavamo

> "Pareggia i conti fra le architetture Dual e Quad Core"

chissà quali differenze, considerato che, nelle migliori configurazioni attualmente realizzabili, è la scheda video il principale collo di bottiglia del sistema. Non a caso, i benchmark da noi effettuati hanno mostrato che, nella maggior parte delle situazioni, non esistono differenze evidenti, per lo meno a risoluzioni elevate. I titoli che solitamente usiamo per spremere i nostri PC, cioè *Far Cry*, *Prey*, *F.E.A.R.* e *Doom 3* hanno mostrato risultati praticamente identici, mentre il 3D Mark 2006 si è distinto superando addirittura la barriera dei 12.000 punti.

Insomma, difficilmente sentirete l'esigenza di un aggiornamento se già possedete un X6800 o un QX6700. Di contro, se siete ancora ancorati alle precedenti architetture e volete fare un salto decisivo, acquistando il meglio che offre il mercato, non rimarrete delusi da questo QX6800: garantiamo che vi sbizzarrirete nel tentare di rallentarlo in qualche maniera, lanciando decine di applicazioni in contemporanea, usando VMWare o qualcosa di simile per far girare contemporaneamente più macchine virtuali, o staccando il dissipatore per vedere se almeno il "thermal throttling" dovuto al calore può frenare la potenza dirompente di questa architettura (la CPU non si brucerà, probabilmente, ma è sempre meglio evitare tali stress!).

Purtroppo, Intel non ha voluto apportare alcun tipo di modifica a questa CPU, frequenza esclusa, e l'impressione è quella di avere fra le mani un QX6700 overclockato. Non si tratta, insomma, di un passo avanti, ma di una semplice miglioria a quanto già disponibile, che offre un risicato aumento in termini di prestazioni. Se volete avere la CPU più veloce sul mercato, indipendentemente dal prezzo, non potrete farne a meno.

Se desiderate un ottimo processore, invece, potreste anche cercare di spuntare un buon prezzo sui "vecchi" X6800 o QX6700, per avere prestazioni praticamente identiche risparmiando.



La CPU più veloce in commercio non può che meritarsi il massimo dei voti. Sappiate, però, che non si tratta di un prodotto nuovo in tutti i sensi, ma solo di una versione leggermente più veloce del QX6700.



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

VARIE FORME DI X-FI

Gli ostacoli software che ancora impediscono a Creative di sfruttare appieno le capacità dei DSP X-Fi all'interno di Windows Vista non sembrano frenare l'azienda di Singapore che, recentemente, ha mostrato ai giornalisti del settore dei prototipi di schede audio per slot PCI-E e un modello per i notebook inseribile in uno slot ExpressPort. Un processore X-Fi Xtreme Music, privo di X-RAM, ha nel frattempo trovato posto nell'ultima motherboard nForce 680i di MSI, chiamata P6N Diamond e caratterizzata anche dalla presenza di ben 4 connettori PCI-E 16x. Creative, però, non è l'unica azienda a investire ancora nel mercato delle soluzioni audio per PC, ormai dominato dalle soluzione HD integrate. Durante il CeBIT di Hannover, Asus ha annunciato due schede audio PCI-E chiamate Xonar, munite di un eccellente rapporto segnale/rumore di 118dB e di decodifica Dolby Digital Live, Dolby Virtual Speaker e Dolby Headphone. Asus ritiene che le numerose conversioni da console limiteranno l'utilizzo delle EAX da parte degli sviluppatori, e ha concentrato la sua attenzione sulla riproduzione delle colonne sonore aderenti agli standard Dolby.

IL VIDEO SECONDO ATI

L'insieme delle tecnologie AVIVO dedicate alla riproduzione dei video digitali si completerà con il debutto della GPU R600, che conterrà al suo interno un'unità chiamata UDV (Universal Video Decoding). In sostanza, la prima GPU DX 10 di AMD potrà sollevare del tutto il processore centrale dai compiti relativi alla riproduzione dei filmati h.264 (in alta risoluzione), permettendo anche alle CPU meno recenti di riprodurre fluidamente i filmati HD con bitrate da 40 Mbps. Secondo gli ingegneri canadesi, R600 (così come i suoi successori RV630 e RV610) eleverà enormemente la qualità di riproduzione di HD-DVD e Blu-ray, il cui contenuto potrà essere inviato alle TV digitali anche durante l'esecuzione dei giochi più impegnativi. Contrariamente a quanto accade per la tecnica PureVideo di NVIDIA, l'unità

ASUS EN8800 GTX AQUATANK

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.it
- **Prezzo:** € 799

Caratteristiche Tecniche
Bus: 384 bit
Frequenza core: 630 MHz
Frequenza RAM: 1.030 MHz
Stream Processor: 128
Supporto DirectX: DX 10

TUTTI I modelli presentati al lancio delle GeForce 8800, indipendentemente dal produttore, tendevano a non differenziarsi granché, fatta esclusione per l'adesivo sul dissipatore e il corredo software.

Praticamente, chi voleva dotarsi di una VGA DirectX 10 doveva fare la propria scelta basandosi solo sul prezzo e sugli accessori forniti insieme alla scheda, dal momento che non esistevano differenze in termini di prestazioni fra le offerte dei vari produttori. Dopo qualche mese di attesa, finalmente, stanno iniziando ad apparire alcuni modelli che cercano di distinguersi, impiegando sistemi di dissipazione del calore più efficienti e silenziosi, oltre che più inclini all'overclock.

Fra questi, uno dei più interessanti sembra essere l'Aquatank di Asus, che esce dalla produzione con frequenze di lavoro oltre lo standard "imposto" da NVIDIA, garantite per un funzionamento stabile grazie a un sistema di raffreddamento a liquido particolarmente interessante. La GPU e le RAM sono state ricoperte da un voluminoso blocco simile a quello standard, ma nettamente più leggero: l'involucro in plastica, infatti, racchiude un piccolo "waterblock" e dei dissipatori relativamente piccoli per le memorie, e il ricircolo dell'aria (fondamentale, soprattutto per i condensatori) è assicurato da una piccola ventola. Dalla scheda partono due cavi, collegati a un grosso modulo che contiene la pompa, il serbatoio, il radiatore e una seconda ventola. Idealmente, questa sezione andrebbe infilata in uno slot PCI o PCI-Express libero, sacrificando lo spazio per una seconda VGA o un'eventuale scheda audio, ma assicurando così il corretto flusso d'aria verso l'esterno.



Il voluminoso involucro contenente pompa e radiatore è dotato di un interruttore per variare il regime di rotazione della ventola.

L'installazione è quella tipica di ogni scheda video, ma se ci tenete alla pulizia all'interno del case, sarà il caso di perdere qualche minuto per evitare fastidiosi intrecci fra i cavi: non solo dovrete tenere conto dei due connettori di alimentazione a sei poli, ma anche delle condutture per l'acqua e di due Molex aggiuntivi (uno per ventola). La costruzione del kit sembra di eccellente qualità, e anche in caso di utenti distratti appare piuttosto difficile danneggiare le condutture. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere riguarda il selettore per la velocità della ventola, che non è accessibile dall'esterno del case, obbligando ad aprirlo e chiuderlo ogni qualvolta si voglia modificare tale impostazione. Noi abbiamo risolto il tutto tenendolo sempre al minimo, senza notare problemi di surriscaldamento, ma alcuni fanatici dell'overclock apprezzerebbero la possibilità di cambiare comodamente la modalità di funzionamento in relazione al carico di lavoro, evitando di farsi assordare dal ronzio, tutt'altro che "contenuto" quando non giocano.

> **"Il core funziona a 630 MHz e le memorie sono tirate sino a 1.030 MHz"**

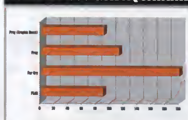
Per quanto riguarda le prestazioni, siamo ai massimi valori della categoria. Non solo il 8800 GTX è il chip più veloce sul mercato, ma in questo caso il distacco è ancora più evidente grazie al fatto che questo particolare modello ha un core funzionante alla frequenza di 630 MHz, mentre le memorie sono tirate sino a ben 1.030 MHz (2.060, quindi, considerando che si tratta di DDR), contro i 575/900 MHz dei modelli "normali". È possibile ottenere anche qualcosa in più, e noi non abbiamo incontrato problemi a overclockare a 650 MHz per il core e a 1.050 MHz per le RAM. Se volete una scheda velocissima, l'avete trovata. Se, poi, valga la pena di spendere circa 800 euro per un modello leggermente più veloce della media, e caratterizzato da un sistema di raffreddamento efficiente ma non silenziosissimo, lo lasciamo decidere a voi.



Un mostro di velocità, nonché una chicca per gli amanti della tecnologia. Il prezzo è "stellare", giustificato dall'originale sistema ad acqua, ma non certo dalla rumorosità, praticamente identica a quella dei modelli standard.

8 ½

ASUS EN8800 GTX AQUATANK



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

UDV non necessiterà di codec specifici, riuscendo a interfacciarsi con tutti i riproduttori software.

IL TERABYTE DI HITACHI

Il primo hard disk per sistemi desktop in grado di contenere 1 TeraByte di dati è il Deskstar 7K1000 di Hitachi, un'unità da 7200 RPM munita di interfaccia SATA 300 MB e NCQ. L'inedita capienza, frutto dell'utilizzo del perpendicular recording su 5 piatti, va a leggero discapito del tempo di accesso, che risulta più elevato rispetto alle altre unità da 7200 RPM in commercio. Per cercare di ridurre i 10 ms mediamente necessari a far sì che le testine raggiungano le tracce dati richieste dall'utente, l'unità fa uso di un'ampia memoria buffer da 32 MB. Nella lettura di file sequenziali di grandi dimensioni, il disco, che si distingue anche per silenziosità e per le basse temperature di esercizio, offre invece prestazioni elevate, non molto distanti da quelle dei Raptor da 10.000 RPM. Nei prossimi mesi del 7K1000, verrà prodotta anche una versione con interfaccia PATA.

SECONDA GENERAZIONE EXPRESS

Il consorzio PCI-SIG ha ufficializzato le caratteristiche dello standard PCI-Express 2.0, che avrà nel raddoppio della banda passante il proprio punto di forza. Una sola linea PCI-E di seconda generazione potrà portare 5 Gbps, che si rifletteranno in slot 16x capaci di inviare e ricevere dalla GPU ben 16 GB di dati al secondo. Lo standard rivede anche i connettori d'alimentazione delle VGA, che si doteranno di 8 pin nel tentativo di soddisfare le esigenze energetiche delle schede DX 10. Alcuni produttori di alimentatori, tra cui Enermax, hanno già iniziato a inserire nei loro modelli più potenti un adattatore compatibile con il nuovo standard. Il primo chipset munito di PCI-E 2.0 sarà il P35 di Intel, dedicato ai processori Core prodotti con geometria da 45 nm, che vanterà anche un front side bus da 1.333 MHz e il pieno supporto alle DDR3 a 1.066 MHz. Il consorzio PCI-SIG continuerà a innovare la piattaforma PCI-E nei prossimi anni, e intende farle raggiungere la velocità di 10 Gbps prima del 2010.

COOLERMASTER REAL POWER PRO 1000

Produttore: Coolermaster
Distributore: Coolermaster
Internet: www.coolermaster.it
Prezzo: € 299

Caratteristiche Tecniche
Potenza Massima: 1.000 Watt
+5 V: 40 A
+ 3.3 V: 40 A
+12 V1: 18 A
+12 V2: 18 A
+12 V3: 18 A
+12 V4: 18 A
+12 V5: 18 A
+12 V6: 18 A

LA sete di potenza delle configurazioni più spinte sembra inesauribile, come testimoniano i due connettori di alimentazione delle potentissime GeForce 8800 GTX, in grado di mettere in crisi sistemi dotati di uno stadio di alimentazione che non sia più che buono.

E non parliamo solamente della potenza che è necessario erogare, ma anche della capacità di saperla distribuire correttamente lungo le linee. Non a caso, fra i requisiti minimi per installare la GeForce più veloce in commercio si parla di un alimentatore generico da 550 Watt, che deve essere in grado di gestire ben 30 A sulle linee da +12 V. Considerando che una linea, al massimo, è in grado di generare 18 A, è facile capire che per alimentare una simile GPU ce ne vogliono almeno due, solamente per la sezione video. Se si aggiungono la CPU, i dischi fissi e le varie ventole, chi vuole assemblare un potente sistema SLI deve per forza di cose dotarsi di un alimentatore (PSU, in gergo) con almeno 5 linee da 12 V, capace di erogare potenze elevatissime. Qualche mese fa, abbiamo esaminato la soluzione proposta da Enermax (il suo Galaxy ha sfondato la barriera dei 1.000 Watt), e ora tocca a Coolermaster dire la sua.

Di questa PSU ci sono cose che abbiamo apprezzato, altre meno. Ci sono "piaciute" le dimensioni dell'unità (relativamente contenute), che consentono un'installazione anche in case non giganteschi (un'impresa impossibile con il Galaxy, che pare studiato appositamente per i tower più ingombranti), e la sua silenziosità. Di contro, ci sembra insensato che un simile progetto non preveda la possibilità di collegare e scollegare i connettori a piacimento: praticamente, tutti quelli disponibili escono da un lato dell'unità, e sono un'infinità (si tratta di otto SATA, sei Molex e sei PCI-E).

Nonostante questa pessima scelta, l'unità si dimostra eccellente per quanto riguarda le funzionalità. La generosa ventola è praticamente muta (Coolermaster dichiara un minimo di 16 dB), e non abbiamo incontrato problemi a sfruttare l'alimentatore per fargli gestire un sistema con CPU Quad Core e due 8800 GTX in SLI. L'efficienza dichiarata è ben dell'85%, e non bisogna temere nemmeno degli sbalzi di tensione, grazie a un sensore che controlla costantemente ogni circuito e interviene nel caso i valori siano pericolosi per la sicurezza delle componenti.



Non giustifichiamo l'assenza del pulsante di accensione sugli alimentatori di Coolermaster.

> "La generosa ventola è praticamente muta"

Immaginiamo la domanda che si staranno ponendo in molti: meglio questo o il modello proposto da Enermax? Difficile dare una risposta valida per tutti. Il Galaxy ha un design più ordinato per quanto riguarda la gestione dei cavi, scollegabili a piacere a vantaggio della comodità di installazione, ma ha "solamente" cinque linee da +12 V e risulta ingombrante. Il Coolermaster obbliga a impazzire dietro i cavi, ma trova posto anche in case di medie dimensioni. È in grado di erogare 40 A sulle linee da +5 V e +3,3 V (contro i 30 A del concorrente), particolare che tornerà utile nel caso di overclock estremi della CPU. Purtroppo, per qualche incomprensibile motivo, sembra che gli ingegneri di Coolermaster vedano di cattivo occhio il tasto di accensione: se volete scollegare il Real Power Pro 1000 dalla rete elettrica, dovete estrarre il cavo, non avete altra scelta, e sotto questo profilo adoriamo il grosso pulsante rosso presente sul Galaxy.

Entrambi i modelli hanno i loro pregi e difetti, insomma, pur trattandosi di unità al top della gamma.

GIOCHI COMPUTER

Un'ottima unità dal punto di vista della capacità di alimentare anche le configurazioni più pompate. Lasciano perplessi la mancanza del tasto d'accensione e la poca modularità dei cavi, che sono veramente troppi.

8 ½

WIFI DA TOCCARE

Il lettore portatile Archos 704, dedicato alla riproduzione di file MP3, DivX, XviD e WMV-WMA, si distingue dai tanti prodotti simili grazie a una serie di interessanti caratteristiche: i dati contenuti nell'hard disk interno da 40 GB possono essere visualizzati dal display touch screen da 7 pollici, utilizzabile anche per navigare in Internet con una risoluzione di 800x480 pixel. Il lettore è in grado di collegarsi alla Grande Rete tramite WiFi 802.11g e utilizza la medesima connessione senza fili per sincronizzare i suoi file audiovisivi con quelli presenti nel PC. A completare l'apparecchio sono una porta USB host, in grado di accogliere direttamente le foto scattate dalle macchine digitali, e un'uscita composita utile a inviare i file audio e video alle TV domestiche. Il prezzo di listino del 704 è di 449 euro.

LA CACHE DI AMD

Il nuovo chipset 690G per processori Athlon X2, integrante un sottosistema grafico basato su GPU Radeon X1250, non è un prodotto in grado di attirare l'attenzione dei videogiocatori. AMD, però, ha approfittato del suo lancio per svelare alcune caratteristiche della futura piattaforma RD790+, pensata per il socket AM2+. Complete di HyperTransport 3.0 e 42 linee PCI-E distribuibili su 4 slot PEG, le motherboard basate su RD790+ integreranno anche una cache di terzo livello, posta a metà strada tra il controller della CPU e le DDR2. Era dai tempi dei primi Pentium che la cache non trovava posto sulle schede madri, surclassata dalla velocità delle memorie integrate nelle CPU, ma AMD punta a riesumare questa soluzione, che ben si abbina alle caratteristiche di Vista. Gli ingegneri responsabili del chipset hanno specificato che le caratteristiche definitive della piattaforma RD790 sono comunque ancora in fase di definizione, e potrebbero cambiare prima del debutto ufficiale. È certo, invece, che i Catalyst in uscita nella seconda metà del 2007, seguendo l'esempio dell'NVIDIA Control Panel, integreranno anche delle funzionalità di ottimizzazione dei chipset AMD.

MICROSOFT XBOX 360 WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.com
Prezzo: € 59,99

Caratteristiche Tecniche
Numero assi: 5
Numero pulsanti: 10
Trigger analogici: sì
D-Pad: sì

GLI sforzi di Microsoft nel mercato console si riflettono anche nel mondo dei videogiochi per PC. Se, entro breve, il servizio Live della console Xbox si estenderà ai computer basati sul sistema operativo Windows Vista, per ora dobbiamo limitarci a utilizzare le periferiche della console anche sul PC.

Un annetto fa, circa, abbiamo testato il joypad dell'Xbox 360 su computer, e finalmente possiamo presentarne anche la versione senza fili, decisamente più comoda da utilizzare. L'installazione è banale, come ci si aspetterebbe da una simile periferica: si installa il software, si connette il ricevitore a una porta USB e in pochi secondi il joypad è configurato. Se non si ha voglia di inserire il CD, si può collegare direttamente il ricevitore e lasciare che il sistema operativo Windows vada a ricercare da solo i driver, con il vantaggio che, se sarà uscita una versione aggiornata, utilizzerete direttamente quella. Una volta installato il tutto correttamente, basterà far sincronizzare il controller schiacciando un tasto sia sul pad, sia sul ricevitore. In pochi istanti, la periferica verrà riconosciuta completamente.

Se possedete un joypad wireless per Xbox 360, basterà avvicinarlo al raggio d'azione del ricevitore (una decina di metri circa) e sincronizzarlo, per organizzare da subito sfide con i vostri amici.

Esattamente come nel caso della console, il logo si illuminerà, indicando a quale giocatore corrisponderà tale periferica. Date le premesse, non può mancare sul controller per Windows il piccolo connettore per le cuffie e il microfono, che si rivelano comodissimi durante le partite a *Halo* o simili. In ogni caso, gli utenti i più smaliziati tralasceranno completamente questa porta, preferendo sfruttare i modelli completamente privi di fili, anch'essi compatibili con il ricevitore wireless. Ma non finisce qui: potrete connettere anche il volante senza fili per Xbox 360, che è pienamente supportato.

Come abbiamo sottolineato in passato, il joypad in sé è uno dei migliori modelli in assoluto, caratterizzato da una sensibilità eccellente degli stick e dai migliori grilletti analogici mai visti in una periferica da gioco. Questi ultimi permettono di dosare al meglio acceleratore e freno nei giochi di guida, e sono capaci, al tempo stesso, di trasmettere una netta sensazione di realismo negli sparatutto in prima persona. Considerato che il supporto a questo controller è uno dei requisiti per i giochi che si fregiano del marchio "Games for Windows", è la miglior scelta che si possa fare, e anche il suo prezzo è allineato alla concorrenza: circa 60 euro. Se possedete già una console Xbox 360, potrete anche evitare di acquistare il joypad, puntando al solo ricevitore (costa circa 20 euro).

"Il joypad in sé è uno dei migliori modelli in assoluto"



Non è molto simile al modello Xbox 360: è proprio lo stesso joypad!

L'unica pecca che ci sentiamo di segnalare è relativa al D-Pad (la croce direzionale), che pur dignitoso, non raggiunge i livelli di eccellenza di altri controller, come per esempio quello PlayStation. Una piccola macchia che verrà notata solamente da chi gioca molto a *Pro Evolution Soccer*, o da chi vive per emulare le vecchie console.

Per il resto, l'XBox 360 Wireless for Windows è il pad da avere.



Il miglior joypad in circolazione è finalmente anche wireless. Tramite il ricevitore in dotazione, inoltre, potrete collegare qualsiasi periferica senza fili dell'Xbox 360, risparmiando denaro e spazio.



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

LED PER PC

L'illuminazione dei pannelli LCD effettuata tramite LED è riuscita a farsi strada al di fuori del mercato delle TV. Samsung ha infatti annunciato il primo monitor per PC basato su questa tecnologia, capace di aumentare la gamma cromatica dei pannelli piatti. Il SyncMaster XL30 è un 30 pollici widescreen pensato per il mercato professionale e per chi è disposto a pagare 2.000 euro per ottenere una resa cromatica e un contrasto superiore del 30% rispetto ai pannelli tradizionali. Ad accompagnare il prodotto è un particolare sensore ottico, utile a calibrare le immagini nelle varie condizioni di luce. Samsung intende utilizzare la tecnologia LED su modelli dedicati al mercato consumer entro la fine del 2007, limitandosi però agli schermi con diagonale superiore ai 24 pollici. Il SyncMaster LX30 è comunque adatto anche agli scopi videoludici, avendo un tempo di risposta di 6 ms e una risoluzione nativa di 2560x1600, perfetta per le VGA più potenti, munite di DVI dual link.

MOUSEPAD CATARIFRANGENTI

Nell'affollato mercato dei tappetini per mouse, merita una menzione Nova (**www.esportnova.com**), che propone due modelli di mousepad dedicati ai giocatori più esigenti. I tappetini di Nova sono tanto sofisticati, che il loro funzionamento viene garantito sino a mouse capaci di ben 8.000 DPI (sempre che un giorno escano simili modelli). La peculiarità di questi mousepad consiste nella superficie riflettente, in grado di aiutare il tracciamento del mouse, sia che si tratti di un modello ottico, sia che usi la tecnologia laser. Il secondo lato, quello che appoggia sulla scrivania, è di una particolare gomma antisdrucciolo che si è rivelata molto efficiente, tenendo il tappetino incollato al tavolo anche nel caso di repentine accelerazioni del mouse. I mousepad Nova sono disponibili due versioni, la Winner e la Killer, che differiscono per prezzo (rispettivamente 18,90 e 29,90 euro) e per le dimensioni, superiori nel secondo caso.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

SERENE



Produttore: Samsung
Internet: www.serenemobile.com
Prezzo: € 1.100

NATO dalla collaborazione tra Samsung e Bang & Olufsen (compagnia danese specializzata nella produzione di impianti Hi-Fi di alta qualità), il Serene è un terminale che prende idealmente le distanze da ogni altra produzione, presente e passata, della società sud-coreana.

Puntando fortemente sul look (non a caso, il lancio del telefono è stato fatto in collaborazione con il designer italiano Carlo Riva, che ha realizzato, in esclusiva per questo dispositivo, un gioiello costituito da un monile in oro bianco e un diamante con 221 faccet), Samsung ha realizzato un telefono "squisitamente per ricchi", seguendo un po' l'esempio di Nokia con l'8800: pochissime ed essenziali funzioni, compensate da un look e un'originalità da lasciare a bocca aperta.

Nulla del Samsung Serene è scontato e tutte le convenzioni cui ci siamo abituati da ormai un decennio, in fatto di telefonia mobile, sono state sconvolte: a cominciare dal display (luminoso TFT da 320x240 pixel e 262.000 colori), posizionato di norma sopra la tastiera, ma che nel Serene, appunto, sta sotto. La tastiera, abbandonata la tradizionale configurazione "a scacchiera", si propone nella forma di disco con una rotella mobile che permette di comporre i numeri (un po' come nei vecchi telefoni in bachelite degli Anni '70), o di girare per gli scarni e monocromatici menu del telefono: chi ha un iPod avrà un'idea del sistema di controllo. Peccato che, da un punto di vista ergonomico, la cosa sia un incubo, specie per la composizione degli SMS.

Ma questo rappresenterebbe il minore dei mali, se non fosse che il Serene è assolutamente incompatibile con le midlet in formato java: nessun titolo può essere istallato nella memoria del terminale, né alcun gioco risulta presente nei pochi applicativi preistallati (che comprendono un browser Wap, una calcolatrice, un convertitore e il memo vocale). E questo chiude definitivamente il discorso, a dispetto di altre ghiottissime chicche, come l'apertura e la chiusura automatica motorizzata (grazie a un motorino elettrico interno) del clamshell.

Bello e impossibile: impossibile da giocare, impossibile da usare per mandare messaggi e impossibile da pagare. **3**

- Look fantastico

- Prezzo improponibile
- Java non supportato
- Nessun gioco incluso

Provato
ORCS & ELVES



Dopo averci sorpreso con il divertente *Doom RPG*, John Carmack (il "papà" di *Doom* e *Quake*) torna a stupirci con un titolo basato sullo stesso motore grafico, ma con un livello di profondità mai visto sinora in un gioco per cellulare. Così come *Doom RPG*, *Orcs & Elves* è un GdR con visuale in prima persona. Abbandonate le claustrofobiche ambientazioni marziane di *Doom*, *O&E* è un gioco squisitamente fantasy, che attinge chiaramente (ma non ufficialmente) al mondo, ai personaggi e alle atmosfere del più famoso "Dungeons & Dragons" (cui il titolo stesso ammicca). Giocatori e master più incalliti di "D&D" non faticheranno a riconoscere i cattivi del "Monster Manual" e del "Fiend Folio" della seconda edizione del regolamento, oltre ad armi, corazze, pozioni e oggetti magici della "Master's Guide". Il gioco dispone anche di un ottimo sito ufficiale e vi garantirà almeno dieci ore di esplorazioni, magie e combattimenti, tra ambientazioni e personaggi con grafica da urlo.

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.orcsandelves.com

Non piacerà a tutti, ma i fan di "D&D" non potranno più farne a meno. Certamente il miglior GdR Java visto finora! **8**

Provato
RICOCHET: LOST WORLDS



Nel settore dei videogiochi, alcune case di sviluppo si sono specializzate nella realizzazione di piccoli shareware, che possono essere gustati gratuitamente per un tempo limitato o in versione demo e poi acquistati "full" per un modico prezzo. Tra tutte, il nome di iWin (www.iwin.com) è uno dei più celebri. I-Play ha siglato un accordo, in esclusiva con iWin, per la trasposizione di alcuni titoli del suo portafoglio su terminali di telefonia mobile. *Ricochet: Lost Worlds* è la quarta conversione in ordine di apparizione, dopo *Jewel Quest*, *Inca Quest* e *Big Kahuna Reef*. Il gioco è una rivisitazione del vecchio *Arkanoid* di Taito: all'interno di 80 livelli ambientati in quattro diverse locazioni (città sommersa, crosta vulcanica, tempio maya, astronave aliena), il giocatore dovrà manovrare una navicella e demolire dei blocchi colpendoli con una fantomatica "ionosfera" (una pallina che rimbalza per lo schermo), con bonus e immancabili "power-up". Non molto originale, ma coinvolgente.

Produttore:	I-Play
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.iplay.com

***Ricochet* non è il titolo più originale del catalogo I-Play, ma è sicuramente una gradevole alternativa ai classici sparatutto.** **7**

Alla fiera dell'ovest...

La "fiera dell'ovest" cui ci riferiamo è quella, assai prestigiosa, di Barcellona. La metropoli catalana ha recentemente fatto da suggestivo teatro per la dodicesima edizione (la seconda consecutiva a Barcellona) dell'evento congressuale più importante nel mondo della telefonia mobile, il 3GSM World Congress. Nella quattro giorni spagnola, cui hanno partecipato ben 1.300 espositori e 55.000 visitatori, sono state presentate le ultime novità del settore, in tema di hardware, di software e di accessori. Interessante notare la presenza sempre più invadente del mondo del cosiddetto "mobile gaming", impostosi quasi con prepotenza agli occhi di tutti gli interessati. I giocatori, naturalmente, ma anche i rappresentanti dei principali gestori di telefonia mobile, da sempre spettatori un po' distratti su questo versante. Eppure, come qualcuno ha ricordato di recente, solo in Italia, nel 2006, il fatturato complessivo mosso dall'industria del mobile gaming (tra prezzo del gioco e costi di traffico o download) ha registrato il ragguardevole traguardo di 80 milioni di euro e le stime fatte dalle agenzie di valutazione più prestigiose prevedono un aumento esponenziale del mercato. La fiera ha avuto come momento culminante l'assegnazione degli annuali "Global Mobile Awards". Tra i premi più interessanti, non possiamo non citare quello dedicato al "telefono cellulare dell'anno" andato, per quanto riguarda il settore GSM, al Samsung SGH D-900 e, per quanto riguarda i terminali UMTS, al Sony Ericsson K800 (di entrambi abbiamo raccontato e apprezzato le qualità nelle recensioni complete apparse, rispettivamente, su GMC di gennaio 2007 e ottobre 2006). Per quanto riguarda il "gioco dell'anno", il premio è andato al divertente (rispolverate la recensione su GMC di settembre 2006) *The Fast & The Furious: Tokyo Drift* di I-Play.



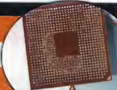
Il Sistema GIUSTO

Diventati economici, i Radeon X1950 trovano posto nella configurazione base, spezzando l'egemonia di NVIDIA dopo solo un mese. Le GeForce 8800 restano le sovrane della velocità, soprattutto perché il nuovo R600 è ancora latitante.

NON SOLO CORE 2

Pur risultando sconfitto nei benchmark che lo vedono contrapposto ai Core 2 E6700 di Intel, il nuovo Athlon 64 X2 6000+ non dovrebbe essere sottovalutato dai possessori di schede madri con Socket AM2. L'ultimo dual core di AMD, il primo a raggiungere l'effettiva frequenza di 3 GHz, offre infatti un ottimo rapporto tra prezzo e prestazioni, producendo lo stesso numero di fotogrammi del Core 2 E6600 e risultando overclockabile fino a 3,2 GHz. AMD, comunque, non ha impiegato molte risorse nello sviluppo del nuovo arrivato, che utilizza la collaudata tecnica di costruzione a 90 nm e consuma, di conseguenza, 125 Watt a pieno carico. L'attenzione del colosso texano è tutta rivolta su Barcellona, l'architettura che debutterà nei prossimi mesi nel tentativo di ridurre il vantaggio in termini di velocità dei Core 2.

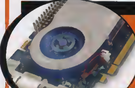
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Intel Core 2 Extreme QX6700 € 1.000**
  Socket 775 – 2,66 GHz - Quad Core – 8 MB Cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 E6600 Duo € 300**
  Socket 775 – 2,4 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1066 MHz – 64 Bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 4200+ € 160**
  Socket AM2 – 2,2 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Il quadruplice core di Kentsfield, il processore più potente mai prodotto da Intel, darà il meglio con i primi giochi del 2007 specificatamente pensati per il multithread, ma già oggi vince a mani basse in tutti i benchmark. Le CPU adottate dalle configurazioni più economiche eseguono senza incertezze anche i motori di gioco più esigenti.

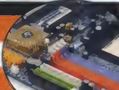
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: : GeForce 8800 GTX x2 € 1.200**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 M8 € 340**
  500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI
- **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 230**
  625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il sistema Base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

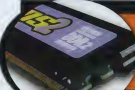
▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 330**
  NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: MSI P965 Platinum € 150**
  intel P965 – Scoket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA 3 Gb – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Abit KN9 Ultra € 90**
  NfORCE 570 Ultra – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA 3 Gb – 2 Gigabit

Il chipset 680i per Core 2 fa da base alla configurazione più potente, quella che, oltre a una coppia di 8800 in SLI, adotterà in futuro una terza GPU NVIDIA per accelerare la fisica dei giochi. Le piattaforme più economiche assecondano la fame di dati delle CPU Core 2 e Athlon X2, assicurando espandibilità e prestazioni di tutto rispetto.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair Dominator 8888 € 530**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 4-4-4-12 a 1111 MHz – 2,4V – Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB Corsair 6400 € 230**
  2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 800 MHz – 2,1 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value € 100**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8 V – Dissipatore Metallico

Il chipset 680i per Core 2 merita di essere abbinato a RAM straordinariamente veloci, come le Dominator di Corsair, capaci di avvicinarsi ai 1.200 MHz. Le configurazioni più economiche adottano moduli a 800 MHz più comuni, ma il Sistema medio si distingue per il quantitativo doppio di memoria, capace di assecondare appieno Windows Vista.

▼ CASSE

- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line In ausiliario - Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75**
  Kit analogico 5.1 - 72 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Telecomando a filo - Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.



▼ MONITOR

- **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 990**
  24 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1920x1200 - DVI e VGA - 6 ms
- **SISTEMA MEDIO: Dell E228WFP € 455**
  22 Pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1680x1050 - DVI e VGA - 5 ms
- **SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 230**
  19 pollici - formato 16:10 - risoluzione massima 1440x900 - DVI e VGA - 4 ms

Il formato widescreen domina il comparto monitor, che vede tre LCD muniti di HDCP e cristalli a bassa latenza assecondare le esigenze degli artisti del frag e quelle di chi utilizza il PC per riprodurre i contenuti video HD. I modelli adottati dalle due configurazioni più economiche offrono una diagonale e una qualità cromatica inferiori rispetto allo schermo ideale, ma esaltano comunque l'aspetto degli ultimi giochi.

▼ SCHEDA AUDIO

- **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331**
  24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143**
  24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - 64 MB RAM - EAX 5
- **SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.



▼ MASTERIZZATORE DVD

- **SISTEMA IDEALE: Plextor 760SA € 140**
  Serial ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 18x - DVD+R DL 10x
- **SISTEMA MEDIO: Philips SPD6001BD/00 € 55**
  Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 8x - Lightscribe
- **SISTEMA BASE: NEC ND-4571 € 40**
  Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD-R 16x - DVD+R DL 8x - DVD RAM

Il prezzo proibitivo dei primi masterizzatori Blu-ray spinge i tre sistemi a restare legati alle comuni unità DVD-R/RW. Se il modello scelto per il Sistema Ideale si distingue per essere l'unico masterizzatore SATA capace di raggiungere la velocità di 18x, le unità NEC e Philips adottate dalle configurazioni più economiche abbinano, alle ottime prestazioni, la possibilità di creare etichette laser.

▼ DISCO FISSO

- **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 550**
  300 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 400 GB € 140**
  400 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms
- **SISTEMA BASE: Maxtor Diamond Max 10 250 GB € 70**
  300 GB - Serial ATA 300 - 7.200 RPM - 16 MB Buffer - Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

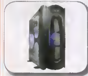
ATTENZIONE! Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.410 (limite 5.600)	€ 1.923 (limite 2.200)	€ 995 (limite 1.200)

TORRI DOMINANTI

Il proliferare di schede video e configurazioni RAID suggerisce l'utilizzo di case full tower, soprattutto a chi intende effettuare degli aggiornamenti costanti in tutta comodità. Ecco tre modelli tanto ampi, quanto belli.

Thermaltake Kandalf LCS
€ 330
Un case di alto livello e un completo sistema di raffreddamento a liquido fusi in un unico prodotto, che vede pompa, radiatore e serbatoio posizionati vicino al pannello frontale, per facilitare le operazioni di assemblaggio.



CoolerMaster Stacker 831
€ 270
Un imponente scheletro in alluminio pronto ad accogliere 9 ventole da 12 cm, 7 schede PCI e gli alimentatori EPS di più grandi dimensioni. La disposizione dei dischi fissi lo rende il perfetto compagno dei Raptor X.



Enermax Uber Chakra ECA 5001
€ 130
Filtri antipolvere, una griglia laterale munita di una gigantesca quanto silenziosa ventola da 25 cm e connettore external SATA frontale. Un case robusto e spazioso, per chi non intende spendere soldi comprando accessori aggiuntivi per il modding.





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**



RAPIDA INVASIONE

La ricerca della parola "Vista" all'interno della mia casella mail indica che il 60% dei quesiti posti dai lettori, questo mese, verte sul nuovo sistema operativo di Microsoft. Nonostante beta e versioni di test si siano succedute per più anni, il numero di problematiche incontrate dagli utenti pare piuttosto elevato, come è normale che sia considerando l'infinità di configurazioni hardware e software coinvolte nell'opera di aggiornamento. Non è il caso, però, di lasciarsi intimorire: i primi scogli vanno considerati degli esercizi per i navigatori, non delle insormontabili barriere.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

VIAGGI APPASSIONANTI

Sono passati 3 anni da quando avete allegato alla rivista la meravigliosa avventura *The Longest Journey*, e sono ancora completamente coinvolto dal gioco. Ho scoperto, però, che la versione su 4 CD da voi pubblicata non è compatibile con l'ultima patch, indispensabile al funzionamento del titolo sotto Vista. C'è un modo per applicare la patch pensata per la più recente edizione DVD, sulla mia installazione?

Maurizio

Il produttore del gioco, Funcom, ha ufficialmente chiarito che non vuole più supportare la versione su 4 CD del gioco, uscita di produzione da ormai 2 anni. Purtroppo, la patch pensata per l'edizione DVD non può essere manualmente applicata alla tua installazione, dato che alcuni file audio hanno cambiato forma nel passaggio tra i due supporti ottici. Gli appassionati di *The Longest Journey* hanno però trovato un'astuta soluzione al problema: dopo aver installato la patch 157, l'ultima compatibile con la tua versione, scarica il demo del gioco, disponibile all'indirizzo **www.longestjourney.com**. Poi, senza installarlo, decomprimilo utilizzando un programma quale 7zip (**www.7zip.org**), in grado di decompattare anche i file eseguibili. Tra i file decompressi troverai tre **dll** di Microsoft, chiamate **msvcp60.dll**, **msvcirt.dll** e **mfc42.dll**, che dovrai copiare nella cartella di installazione del gioco completo. Avvia l'avventura in modalità compatibile con Windows XP SP2 e potrai finalmente tornare ad accompagnare la bella protagonista April nel suo lungo viaggio.



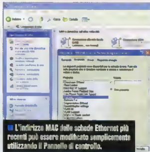
The Longest Journey continua ad appassionare i fan delle avventure, che con un piccolo stratagemma possono eseguirlo anche in ambiente Windows Vista.

SERVER VIETATI

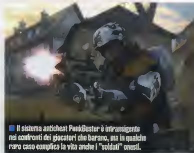
Da circa una settimana, mio figlio non è più in grado di collegarsi ai server di *Battlefield 2142* a causa di un messaggio di PunkBuster che, attraverso le parole **Global Punkbuster Hardware Ban**, sembra aver identificato nel suo PC un componente hardware in grado di generare un vantaggio illecito nei confronti degli altri giocatori. Ho provato a contattare Electronic Arts, ma loro mi hanno consigliato di scrivere direttamente ai creatori di PunkBuster, dato che probabilmente anche la CD-Key del gioco è stata disattivata dal sistema anticheat.

Alberto

L'estromissione in cui è incappato il PC di tuo figlio è quella più radicale applicata da PunkBuster e, solitamente, non è dovuta a un errore software. Il programma anticheat la applica a chi utilizza driver o programmi in grado di aggirare in modo consistente la normale esecuzione del gioco. La CD-Key utilizzata da tuo figlio o l'indirizzo MAC della sua scheda di rete sono quindi elencati nella lista dei PC che non saranno più in grado di collegarsi ai server del più futuristico esponente della famiglia *Battlefield*. Se hai già provveduto ad aggiornare il codice anticheat utilizzando l'utility PBSetup (disponibile all'indirizzo **www.evenbalance.com**), senza ottenere



L'indirizzo MAC delle schede Ethernet più recenti può essere modificato semplicemente utilizzando il Pannello di controllo.



Il sistema anticheat PunkBuster è intransigente nei confronti dei giocatori che barano, ma in qualche raro caso complica la vita anche i "soldati" onesti.

La grafica secondo Intel

I noiosi grafici a torta utilizzati dagli studiosi del mercato parlano chiaro: il più importante produttore di GPU del pianeta è Intel. Nonostante il colosso delle CPU non abbia mai brillato sul piano delle architetture dedicate all'accelerazione tridimensionale, ogni mese un incessante fiume di processori video GMA trova posto nei PC da ufficio, nelle numerose configurazioni economiche proposte alle famiglie dai centri commerciali e nei portatili basati su processori Core 2 e Core Duo. Integrata nei chipset da oltre un decennio, la famiglia GMA è da sempre avversata dagli sviluppatori di giochi, i quali si dannano nel tentativo di rendere le loro creazioni compatibili con queste GPU ben poco efficienti nella sezione shader. Il progetto Larrabee, però, potrebbe cambiare le cose: dietro questo nome si nasconde, infatti, la prima GPU di Intel espressamente dedicata alle applicazioni 3D più esigenti, destinata potenzialmente a rivaleggiare con i prodotti di NVIDIA e ATI. Composta da una serie di piccoli core operanti come processori x86, specializzati nei calcoli di pixel e vertici, la GPU di Intel troverà posto su schede PCI-E, o in un socket dedicato appositamente alla grafica. Il suo sviluppo influenzerà positivamente le caratteristiche dei futuri chipset integrati, riducendone l'inadeguatezza nei confronti dei videogiochi.



risultati, puoi tentare di aggirare il problema cambiando l'indirizzo MAC del controller Ethernet: lancia la console di Windows scrivendo **CMD** nella casella **Esegui**. Utilizza il comando **ipconfig/all** per prendere nota del valore indicato nella voce **Indirizzo Fisico**. Raggiungi la sezione **Connessioni di rete**, entra nelle **proprietà della scheda Ethernet** e premi il pulsante **Configura**. Apri la scheda **Avanzate** e, dopo aver cercato la voce **Network Address**, inserisci l'indirizzo MAC modificandone l'ultimo ottetto in 1D o 4F. Riavvia il sistema e prova a lanciare il gioco. Se il problema si ripresentasse, devo consigliarti di spiegare al servizio di supporto di EA quanto accaduto, richiedendo un seriale alternativo, visto che quello in tuo possesso è stato illecitamente utilizzato.

MAPPE DETTAGLIATE

Ho acquistato *Europa Universalis III*, ma dopo averlo installato mi sono trovato davanti all'errore **Require PixelShader 2.0**. Ho provato a utilizzare il programma 3D-Analyze per cercare di avviare il gioco con la mia vecchia Radeon 9200, ma la mappa del territorio rimane invisibile.

Francesco

L'utility 3D Analyze non viene aggiornata da molto tempo e non è più in grado di interfacciarsi correttamente agli ultimi driver di ATI e NVIDIA, né di elevare le capacità del tuo Radeon 9200 fino a renderlo compatibile con il titolo strategico di Paradox Interactive. L'unica soluzione consiste nel sostituire la tua VGA con un modello AGP più recente. Una GeForce 7600 GS risulterebbe adeguata al tuo Pentium4 a 3 GHz e riuscirebbe a eseguire la terza incarnazione di *Europa Universalis* al meglio. Approfitto della tua missiva per rispondere a chi ha chiesto informazioni riguardanti la compatibilità del gioco con i processori grafici di Intel. Allo stato attuale dei driver, *EU 3* non funziona con le GPU GMA 900 e 950, ma si avvia sulle GMA 3000 (quelle che accompagnano i più recenti chipset 965G) seppur con qualche imperfezione grafica e solo se, nel BIOS, la quantità di memoria messa a disposizione del processore video è di almeno 128 MB.

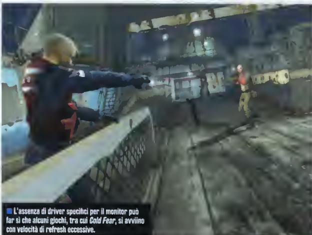

La mappe di *Europa Universalis III* richiedono pixel shader di seconda generazione, risultando incompatibili con i predecessori del Radeon 9500.

FREDDO E BUIO

Quando avvio *Cold Fear* parte la musica di sottofondo, ma lo schermo rimane nero e compare la scritta **Out of Range**.

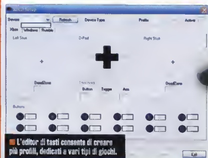
Fabio

Installare i driver del monitor, sostituendo quelli generici plug'n'play di Windows, serve proprio a evitare che alcuni programmi utilizzino una velocità di refresh irraggiungibile dalla periferica, mostrando uno schermo completamente nero, al posto delle immagini previste. Nel caso tu non riesca a trovare i driver adatti al tuo modello, un buon sistema per evitare che *Cold Fear* si avvii alla insostenibile frequenza di aggiornamento di 240 Hz consiste nell'utilizzare la funzione di override integrata nell'utility **dxdiag.exe**. Avvia l'applicazione utilizzando la casella **Esegui**, poi raggiungi la scheda **Altri argomenti** e premi sul pulsante **Sostituisci**. Nell'ultima finestra,


L'assenza di driver specifici per il monitor può far sì che alcuni giochi, tra cui *Cold Fear*, si avviino con velocità di refresh eccessive.

Solo per esperti Driver di Confine

I driver XInput che accompagnano la versione per Windows del joypad Xbox 360, e che possono essere scaricati dal sito Microsoft nel momento in cui si collega la periferica al PC, sono incompatibili con molti titoli del passato legati alla vecchia interfaccia DirectInput.
Certi giochi più recenti, non aderenti alle specifiche definite dalla serie Games for Windows, riconoscono invece solo alcuni dei pulsanti di quello che, da molti, è considerato il miglior joypad in commercio.
La sesta edizione di *Pro Evolution Soccer*, per esempio, rende inutilizzabili i due grilletti analogici posteriori, molto sfruttati da chi, per anni, ha affinato la propria tecnica di gioco su console. Per risolvere questo e altri problemi, quali l'assenza di force feedback in buona parte delle simulazioni di guida, alcuni programmatori indipendenti hanno creato dei driver chiamati XBCD, scaricabili gratuitamente all'indirizzo **www. redcl0ud.com**. La versione 1.07 include un editor di pulsanti capace di rendere impiegabili i grilletti posteriori all'interno della nota simulazione calcistica, identificandoli come normali pulsanti digitali.
La configurazione della periferica, personalizzabile modificando nell'editor il file **x360 switch.xgi**, arriva a contemplare perfino il pulsante centrale munito di LED verde (solitamente funzionante solo in Windows Vista), che può essere utilizzato per simulare la pressione contemporanea di due pulsanti.
I driver XBCD possono essere installati tramite un programma di Setup o utilizzando l'opzione **Aggiorna Driver** in **Gestione Periferiche**. Sfruttando l'installazione manuale, è possibile far convivere contemporaneamente nello stesso sistema due pad identici, muniti di driver differenti. In Rete sono anche disponibili molti profili modellati sulle caratteristiche dei giochi più famosi, perfetti per gli utenti pigri, ma desiderosi di sfruttare appieno il joypad nei mesi che ancora ci dividono dalla standardizzazione auspicata da Vista e Games for Windows - Live.



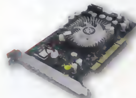
L'editor di tasti consente di creare più profili, dedicati a vari tipi di giochi.



Per il joypad dell'Xbox 360 esistono driver non ufficiali, in grado di migliorarne la compatibilità con i giochi meno recenti.



La moltitudine di oggetti mossi da CellFactor e la simulazione fisica dei liquidi non hanno convinto molti giocatori ad acquistare le PPU di AGEIA.



Le schede PhysX di Asus e BFG si differenziano per colore e ventola di dissipazione, ma condividono le medesime caratteristiche hardware.

seleziona l'opzione **Sostituisci con** e inserisci nella casella di testo il numero **60**. In questo modo, limiterai tutti i giochi alla frequenza di 60 Hz. Ricorda di ripristinare le impostazioni originali una volta smesso di giocare al titolo di Ubisoft, in modo da non incappare in incompatibilità con le altre applicazioni 3D.

FISICA ACERBA



Ho trovato molte schede PhysX di AGEIA in vendita nei mercatini online dell'hardware usato. Mi attrae il prezzo basso cui vengono proposte, ma mi insospettisce il fatto che siano in pochi a mostrare fiducia nei confronti di questi acceleratori. Affiancandone uno al mio Athlon XP 3200+ con 1 GB di RAM, otterrei qualche vantaggio? C'è qualche differenza tra il modello di Asus e quello di BFG? Esiste qualche test in grado di verificare il corretto funzionamento di una PhsyX usata?
Pel1can



Il debutto di AGEIA e della sua scheda dedicata all'accelerazione della fisica nei giochi è stato poco convincente. Per attirare l'attenzione dei videogiocatori, le PhysX avrebbero dovuto offrire vantaggi concreti durante l'esecuzione dei tanti titoli sviluppati intorno al motore fisico distribuito gratuitamente dall'azienda. In realtà, gran parte delle produzioni in questione si disinteressa della Physics Processing Unit (PPU) e affida al processore centrale i calcoli relativi alle collisioni e alla gravità. I pochi giochi che sfruttano la scheda si limitano a offrire marginali miglioramenti al comportamento degli oggetti colpiti dalle armi da fuoco, senza incidere in modo positivo sul framerate.
Il continuo rinvio di apposite patch annunciate (come quella per *Rise of Legends*) e di *Unreal Tournament 3* fanno sì che, a quasi un anno dal lancio, il titolo più importante compatibile con PhysX sia ancora quel *Ghost Recon Advanced Warfighter* che accompagnava le schede di Asus e BFG. Il futuro delle PhysX resta più che mai legato alla possibilità di accelerare in modo "trasparente" i motori fisici del futuro. Se i giochi potranno indistintamente sfruttare i core aggiuntivi delle CPU, gli shader delle GPU o i nuclei di calcolo delle PPU per generare ambienti completamente distruttibili, gli appassionati di hardware prenderanno in considerazione le proposte di AGEIA. Tale eventualità non si realizzerà, comunque, in tempi brevi, per cui non posso che sconsigliarti l'acquisto immediato di tali schede. Meglio investire gli stessi soldi in un quantitativo aggiuntivo di RAM o in una nuova scheda video, aspettando che AGEIA distribuisca una PPU per bus PCI-E più potente e, soprattutto, più sfruttabile.
Per verificare il funzionamento di una PhysX, comunque, è sufficiente lanciare l'apposito test presente nel pannello di controllo della scheda o, in alternativa, utilizzare il benchmark RealityMark scaricabile dal sito **www.ageia.com**.



SOS Rapido Risposte brevi

D Non riesco ad avviare *Dark Messiah* a causa dell'errore **_binkShouldskip@4 nella libreria di collegamento dinamico binkw32.dll**. Ho scaricato da Internet il file in questione, ma non so se inserirlo nella cartella System32.

Luciano72

R La tua [illegible] causato da una ve[illegible] del file **binkw32.dll**, un compo[illegible]iale alla riproduzione del filmato che [illegible] l'inizio dell'avventura single player. Il metodo più semplice per [illegible] versione più recente di questo [illegible] CODEC consiste nell'installare i RAD [illegible], disponibili gratuitamente all'indirizzo **www.radgamtools.com**

D Il mio Habu non vuole saperne di funzionare con Vista a 64 bit. Ho provato ad aggiornare i driver alla versione 2.10, ma non sono riuscito a rinnovare il firmware, che non viene riconosciuto. Ora il mouse è poco fluido, non funzionano i tasti e non posso nemmeno far partire il programma di configurazione.

Arcangelus78

R [illegible]tallazione dei driver 2.[illegible] non è [illegible]ciente [illegible]ad assicurare la [illegible]lità dell'Habu con l'edizione a 64 bit di Vista. Per fare sì che la periferica [illegible]ata dagli sforzi congiunti di Microsoft e Razer venga correttamente riconosciuta, è necessario anche aggiornarne il firmware alla versione 2.01. Scarica dal sito: **www.razersupport.com** il [illegible]prensivo del firmware, decomp[illegible] cartella ed esegui l'applicazione Update.exe. Il sistema ti informerà di avere trovato una periferica Freescale JW32 ICP priva di certificazione Microsoft, ma, dopo aver completato la normale procedura, il firmware verrà correttamente installato. Scollega il mouse per qualche secondo, ricollegalo alla stessa porta USB e ti ritroverai finalmente con un Habu perfettamente funzionante.



Molti lettori sottovalutano la necessità di aggiornare i driver audio delle proprie periferiche, minando il funzionamento di giochi quali *Hitman: Blood Money*.

D La terza missione di *Hitman: Blood Money* viene sempre interrotta dall'errore: **R6025 -pure virtual function call.**

Dant3

R Il problema in questione è determinato da un'incompatibilità tra il codice compilato con visual C++ (il linguaggio di programmazione utilizzato durante la creazione di *Blood Money*) e una vecchia versione dei driver audio Realtek. Purtroppo, nella mail non specifichi il modello della tua scheda madre, quindi non posso che consigliarti di identificare il CODEC presente nella tua configurazione e di scaricare il software più adatto, raggiungendo l'indirizzo: **www.realtek.com.tw/downloads**.

D Nonostante i test di compatibilità non rilevassero, nella mia configurazione, alcun componente inadatto a Vista, dopo aver installato l'edizione Home Premium, il masterizzatore LG GSA-4163B ha smesso di funzionare. In pratica, è scomparso da Risorse del Computer e nell'elenco delle periferiche è marcato con il messaggio di errore 39.

Lettera Firmata

R Il problema in questione riguarda i masterizzatori di TDK, LiteOn e LG, che condividono lo stesso tipo di elettronica, non riconosciuta correttamente in fase di installazione. Uno dei primi aggiornamenti di Vista risolve specificatamente questo problema, che in alcuni casi interessa anche i possessori di XP. La soluzione manuale più semplice consiste nel disinstallare il drive da **Gestione periferiche**, e utilizzare in seguito l'opzione **Rileva Modifiche Hardware** dal menu **Azione**, lasciando al sistema il compito di trovare automaticamente in Internet i driver più adatti.



Un codec Bink poco aggiornato può impedire l'esecuzione di *Dark Messiah – Might and Magic*.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10..

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. interpretare il box è semplice, grazie ai colori. il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile – Sconsigliato – Accettabile – Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa	Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media	Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta	Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Educare collaboratori riottosi con una buona parola e oggetti da lancio di varia natura (meglio se grossi).
Gioco Preferito: *DEFCON*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: *UFO Afterlight*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Addentrarsi in zone contaminate (virtuali) e non solo, armato di vodka, vodka e, ancora vodka.
Gioco Preferito: *S.T.A.L.K.E.R.*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Fare le solite battute di pessimo gusto sui suoi capi. Gli piace molto sentirsi come gli eroi nei film americani.
Gioco Preferito: *Tutti i giochi dell'archivio*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in. Andare a caccia dei preziosi supporti ottici di GMC, sfidando ogni intemperia e tornando vincitore.
Gioco Preferito: *Supreme Commander*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Tentare di ammansire cerberi redazionali con dolcezza. Ma anche questo mese ha sacrificato week-end.
Gioco Preferito: *Resident Evil*

www.gamesradar.it

Bella storia!

C'era una volta un pixel...

IL primo Scoop di GMC dedicato a *S.T.A.L.K.E.R.* risale al giugno 2003, ma del gioco si era iniziato a parlare già nel 2001, se la memoria non ci inganna.

Dopo voci, slittamenti e ritardi cronici, la fatica di GSC Game World si prepara a debuttare sugli scaffali. Il nostro indomabile Alberto "Pape" Falchi si è armato di contatore Geiger e abbondanti scorte di vodka (pare che il liquore sia efficace nell'attenuare gli effetti più immediati delle radiazioni), e si è avventurato tra i misteri della Zona, ovvero l'area nei dintorni della disgraziata centrale nucleare di Chernobyl.

Per leggere la recensione di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, dovete solo voltare pagina.
In questa sede, ci preme sottolineare un particolare non di poco conto, a nostro avviso. *S.T.A.L.K.E.R.* vanta, tra le proprie fonti d'ispirazione, il romanzo di Arkadi e Boris Strugatzki "Picnic sul ciglio della strada" (pubblicato in Italia da Marcos y Marcos). I due fratelli sono considerati tra i più validi esponenti della narrativa di fantascienza russa (sempre edito da Marcos y Marcos, "È difficile essere un dio") e vale la pena di sciropparsi le 206 pagine di "Picnic", da cui è stato tratto anche il film di Andrej Tarkovskij "Stalker" (reperibile in DVD).

Ora, anche considerando che letteratura, cinema e videogiochi hanno modi diversi di esprimersi, in *Shadow of Chernobyl* l'ispirazione sembra essersi annacquata parecchio, tant'è che uno dei difetti del gioco risiede proprio in una trama sfilacciata, caratterizzata da un ritmo un po' letargico; insomma, verrebbe da dire "mal raccontata".

È una lezione che gli sviluppatori (gran parte degli sviluppatori), sembrano restii a voler apprendere. In passato, c'era sinceramente poco da far vedere, e allora si raccontava di più e meglio, con il risultato che le avventure vissute dai giocatori rimanevano nella memoria e nei cuori. Attualmente, pare che il desiderio di mostrare di tutto e di più, forse anche la propria maestria, stia soffocando le trame, rendendole in molti casi povere o sterili.

Gli sviluppatori si nascondono dietro un pixel? Non tutti. Recenti episodi, come *Neverwinter Nights 2*, dimostrano che c'è ancora chi crede fermamente nel valore di un solido intreccio in cui avvolgere il videogiocatore, e la nostra speranza è che le idee non soccombano schiacciate da shader e HDR, bensì spicchino un volo ancora più alto, proprio in virtù delle nuove tecnologie.

Nel suo "Riccardo II", l'immenso William Shakespeare scriveva "sediamoci qui a terra e raccontiamoci tristi storie sulla morte dei re". Anche se non sono tristi, a noi vanno bene ugualmente. L'importante è che siano belle storie.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

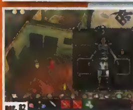
LE PROVE DI QUESTO MESE


pag. 68



pag. 74


pag. 78


pag. 82


pag. 84



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Escogitare piani machiavellici per consegnare i propri articoli. Ma poi si dimentica di tutto e fulmina il PC.
Gioco Preferito: *Guild Wars*



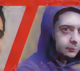
LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* e *GTR 2*. Anche dalla montagna... altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco Preferito: *Race*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Creare e risolvere i problemi redazionali dei suoi capi, ma sempre con un certo stile new business.
Gioco Preferito: UEFA 2006-2007



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Inserire audaci errori nei testi per verificare che i suoi capi siano sempre attenti. Il fatto è che sono anche grossi.
Gioco Preferito: *Rainbow Six Vegas*



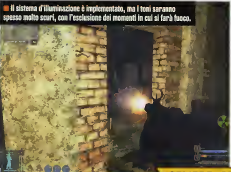
GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Proporre patti diabolici e a doppio taglio tra una sessione di *World of Warcraft* e l'altra.
Gioco Preferito: *The Burning Crusade*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. Il problema sorge quando i dubbi sono più di 3.000 per recensione.
Gioco Preferito: *Sam & Max*



Il sistema d'illuminazione è implementato, ma i toni saranno spesso molto scuri, con l'esclusione dei momenti in cui si farà fuoco.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

Sebbene il motore grafico sia in grado di gestire correttamente il ciclo giorno/notte, il clima piovoso non permetterà di notare troppe differenze.

Basta un po' di vodka per evitare la contaminazione da radiazioni, almeno secondo alcuni programmatori ucraini.

IN ITALIANO

***S.T.A.L.K.E.R.* viene venduto completamente tradotto in italiano, comprensivo di testi a video e, fortunatamente, anche di dialoghi nella nostra lingua. La qualità della traduzione è buona dal punto di vista dei testi, ma la recitazione degli attori è altalenante, con alcuni personaggi poco convincenti che si alternano ad altri più carismatici.**

NEL 2001, durante un meeting organizzato da NVIDIA cui presenziò la redazione di GMC, l'attenzione venne catalizzata da un motore grafico impressionante, realizzato da un team ucraino.

Il gioco di cui rappresentava il cuore non aveva ancora un distributore, e venne mostrato per evidenziare il potenziale della nuova (per i tempi) generazione di schede grafiche. Le texture ad altissima risoluzione erano fra le migliori viste in quel periodo e il livello di dettaglio faceva letteralmente cadere la mascella, merito anche di un sistema d'illuminazione particolarmente curato.

Da quel momento in poi, a ogni nuovo evento per la stampa veniva presentata una versione più aggiornata del motore. A un certo punto, venne anche annunciato che non si trattava più di un progetto indipendente, ma che finalmente era stato trovato un distributore: THQ.

S.T.A.L.K.E.R. cominciò a prendere una forma ben definita. Inizialmente, gli sviluppatori si limitavano a fornire dettagli tecnici sull'engine; con il tempo indicarono le peculiarità dello schema di gioco, come il funzionamento dell'Intelligenza Artificiale e caratteristiche quali la necessità di sopravvivere in un ambiente avverso, fra razziatori, esseri mutanti e pericolose radiazioni, tenendo d'occhio la stanchezza del protagonista, il suo bisogno di nutrirsi, curarsi e riposare. *Shadow of Chernobyl* si stava finalmente evolvendo in progetto a più ampio respiro.

Nonostante numerose anteprime entusiastiche e, addirittura, una versione acerba finita in qualche modo sul circuito del file sharing (era lo stesso periodo in cui le alpha di *Doom 3* e *Half-Life 2* erano state rubate e distribuite), lo sviluppo ha incontrato parecchi intoppi, tanto che il gioco del team ucraino è secondo solo a *Duke Numem Forever* quanto a ritardi nella data di lancio. Dopo tanta attesa, finalmente il DVD di *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl* è pronto a essere installato e a mettere a dura prova i PC più potenti.

"Il primo traguardo sarà sopravvivere all'ambiente ostile"

Un filmato introduce al gioco vero e proprio, mostrando il protagonista che viene recuperato in fin di vita in mezzo alle lande desolate attorno alla vecchia centrale nucleare di Chernobyl. Ci si risveglia in una sorta di avamposto, privi di memoria, ma con in mente un unico obiettivo: andare alla ricerca di un certo Strelok. Per farlo, sarà necessario esplorare, interrogare i personaggi che si incontreranno lungo il proprio peregrinare e sopravvivere in un ambiente ostile come possono esserlo i dintorni di una centrale nucleare trasformata in una sorta di zona d'ombra (la Zona, appunto).

Praticamente, quest'area è frequentata solamente dai reietti, da coloro che sono stati abbandonati dalla società, da ex galeotti sfuggiti al braccio della morte e da avventurieri amanti del rischio, che si addentrano nella Zona alla ricerca di artefatti che possano fruttare denaro sul mercato nero. In un mondo simile, l'amicizia è un valore di poco conto, quindi non ci si deve fidare di nessuno e non ci si può aspettare di ottenere qualcosa in cambio di un sorriso. Tutto va guadagnato, solitamente dando una mano gli abitanti della Zona. Aiutateli

LE TASCHE DI ETA BETA

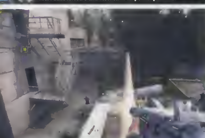
Il protagonista di *S.T.A.L.K.E.R.* sembra equipaggiato con la borsa di Mary Poppins: siamo riusciti a fargli trasportare decine di pistole, sette o otto fucili, uniti ad artefatti, munizioni, kit medici e via dicendo. Tale capienza dell'inventario si rivela utile se siete interessati a scambiare ciò che avete in abbondanza in cambio di denaro, ma attenzione: con l'aumentare del peso del fardello che vi porterete dietro, diminuirà la capacità di resistenza. Di conseguenza, non riuscirete a correre troppo a lungo e la fame tenderà a far sentire prima i suoi morsi. Niente che un panino al salame non possa curare, ma ricordate di farne buona scorta.



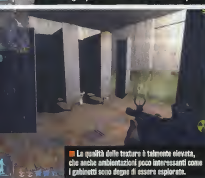




Le ambientazioni all'esterno sono notevoli. La Zona è incredibilmente desolata, ma viene sempre voglia di guardare fuori dalle finestre alla ricerca di un po' di speranza.

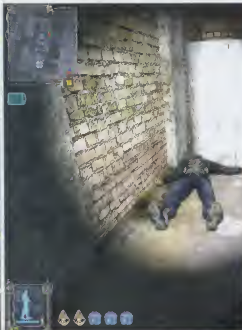


Sarà meglio sorprendere i nemici, piuttosto che affrontarli a muso duro. Qualche scorribanda sui tetti vi permetterà di trovare il miglior punto da cui sferrare un attacco a sorpresa.



La qualità delle texture è talmente elevata, che anche ambientazioni poco interessanti come i gabinetti sono degne di essere esplorate.





Gli stalker presenti nella Zona lotteranno anche fra loro, e capiterà sovente di incappare in qualche cadavere rimasto sul terreno in seguito a precedenti colluttazioni.



Le tinte cupe rendono difficile scorgere i nemici che saltano fuori da aree poco illuminate: un buon sistema audio 5.1 aiuterà a individuare la loro posizione.





a respingere un attacco di mutanti o di nemici e, probabilmente, otterrete quantomeno una manciata d'informazioni. Fallite nell'obiettivo e dovrete procurarvi le notizie in altro modo, con la violenza o con l'astuzia. O, semplicemente, dovrete saltare quel pezzo di puzzle e scovare un'altra via per raggiungere il vostro scopo.

Sebbene *S.T.A.L.K.E.R.* sia uno sparatutto in prima persona, non mancano elementi di avventura e, per parecchie ore, vi troverete a discutere con persone, a barattare armi e oggetti particolari con informazioni, kit di pronto soccorso o semplicemente denaro. Praticamente, il primo traguardo sarà sopravvivere all'ambiente ostile, facendo attenzione a non rimanere mai senza cibo, vodka e medicinali che rallentano i danni provocati dalle radiazioni. In alcune sezioni, queste ultime saranno particolarmente intense, come facilmente intuibile dall'angosciante ticchettio del contatore Geiger. Per procurarvi quanto necessario, non vi resterà che contrattare con chi incontrerete (sempre che si fidi di voi), oppure ispezionare i cadaveri nella speranza di trovarvi degli oggetti utili.

La prima impressione è che, insieme ai momenti d'azione serrata, *Shadow of Chernobyl* proponga parecchi elementi strategici. Purtroppo, un'analisi più approfondita indica che tale complessità viene sminuita dalla scarsa integrazione con il resto dello schema di gioco. La compravendita di oggetti con i personaggi non giocanti (PNG), per esempio, si rivela praticamente inutile,

I VERI STALKER

I programmatori di *S.T.A.L.K.E.R.* non sono gli unici ad essersi azzardati ad addentrarsi nelle zone ormai abbandonate vicino al vecchio reattore nucleare di Chernobyl. Anche una coraggiosa ragazza ha avuto modo di fare un viaggio nella zona, documentando la situazione con foto e portandosi dietro un contatore Geiger, tanto per dare un'indicazione di quale sia, dopo anni di distanza, il livello di radiazioni presente nell'area. Date un'occhiata al sito in inglese www.kiddofspeed.com.



Prima di addentrarsi all'interno di un edificio, è consigliato osservare bene la zona circostante, per evitare di cadere in imboscate.



Le ombre sono molto credibili: è un peccato che il sistema d'illuminazione, che ha un ottimo potenziale, non sia stato sfruttato in maniera più intelligente.

MUTAZIONI POSSIBILI

Durante il pellegrinaggio nella Zona, sarà possibile trovare numerosi artefatti. In alcuni casi, bisognerà avventurarsi in aree particolarmente devastate dalle radiazioni, quindi occhio a essere dotati delle fondamentali contromisure, prima di gettarvi a capofitto in qualche discarica tossica. La maggior parte dei reperti che recupererete servirà come merce di scambio, ma alcuni di essi, se conservati nella cintura (su cui troveranno posto un massimo di sei oggetti), vi garantiranno certi vantaggi, come una maggior protezione dalle radiazioni, piuttosto che una resistenza extra ai proiettili, alla fame e in certi casi anche alla stanchezza. Solitamente, ogni artefatto aggiungerà resistenza da una parte, ma la toglierà dall'altra (per esempio, garantirà un +30% di scudo alle radiazioni, rendendo però il 15% più vulnerabili ai colpi d'arma da fuoco), quindi sarà bene valutare come combinare gli oggetti in ogni situazione.

REQUISITI DI SISTEMA? ESAGERIAMO PURE

S.T.A.L.K.E.R. è molto curato dal punto di vista visivo, ma non bisogna aspettarsi una grafica da far rizzare i capelli. Piacevole, ma non esaltante, insomma, e soprattutto maledettamente e ingiustificatamente pesante da gestire. Se un Intel QX6700 Quad Core con 2 GB di RAM e una GeForce 8800 GTS 320 MB non ha avuto problemi ad animarlo al massimo del dettaglio a 1600x1200, lo stesso non si può dire per macchine meno spinte, ma pur sempre ottime per il gioco. Per fare un esempio, lo abbiamo testato anche su un Athlon FX-60 con 1 GB di RAM e Radeon X1900 Pro da 256 MB: anche a dettaglio medio, la fluidità non era accettabile, con evidenti scatti in numerose occasioni. Detto in altre parole, acquistate il gioco solamente se il vostro hardware è all'ultimo grido!





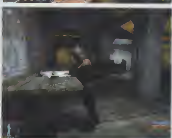


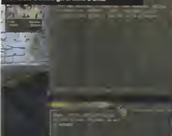
dal momento che semplicemente spogliando i cadaveri (ne troverete parecchi in giro, e non solo dopo le battaglie da voi ingaggiate) si riesce a recuperare un numero piuttosto elevato di medicinali, armi e munizioni. Lo stesso vale per cibo e manufatti, che raccoglierete in abbondanza rendendo poco utili le contrattazioni con chicchessia. Talvolta, capiterà di imbattersi nel "personaggio chiave" che avrà a disposizione degli oggetti speciali, ma sono eccezioni talmente rare, che vi passerà in fretta la voglia di parlare con tutti solo nella speranza di trovarli.

Anche la gestione dei bisogni del protagonista è piuttosto banale: se il vostro alter ego avrà fame, vi verrà indicato, e basterà ingurgitare pane, salame o barrette energetiche per recuperare le forze perdute. Idem per i momenti di stanchezza, che ogni tanto faranno fermare l'eroe. Buttate giù un boccone (e l'inventario ne sarà sempre pieno, anche a livelli di difficoltà elevati) e sarete a posto.

Leggermente più complessa è la questione dell'esposizione alle radiazioni, che più che una caratteristica ben implementata nella struttura di gioco, dà l'impressione di essere un espediente per obbligare il giocatore a dei percorsi segnati.

Non appena si esce dal tracciato pensato dagli sviluppatori, anche solo per nascondersi nella macchia evitando il sentiero principale, il contatore Geiger inizia a farsi sentire, obbligando all'immediata assunzione di un medicinale o della più artigianale vodka. In questo modo, è consentito avventurarsi per qualche istante anche nelle zone più radioattive senza danni per la salute, ma attenzione: non appena si esaurisce l'effetto dell'antidoto, la morte è immediata. Si intuisce, insomma, che *S.T.A.L.K.E.R.*





I dialoghi sono raramente stimolanti, e ciò non aiuta a immergersi nella trama.

LE DESOLATE LANDE RADIOATTIVE DI CHERNOBYL

Sebbene la grafica di *S.T.A.L.K.E.R.* non sia spettacolare come vorremmo, bisogna ammettere che gli sviluppatori sono stati bravissimi nel rendere lo squallore e la desolazione di un'area come una centrale nucleare in disuso (e nella quale si sono verificati gravi incidenti con i reattori). Per arrivare a tanto, si sono recati più volte nella vera Chernobyl, sia per cercare la giusta ispirazione, sia per recuperare le foto necessarie alla realizzazione delle texture. Molte delle strutture che si incontreranno durante l'avventura sono sinistramente simili alle istantanee che i programmatori hanno scattato durante i loro tour, come potete constatare in queste immagini. Se volete di più, fate un salto sul sito dei programmatori, **www.gsc-game.com**.









Utilizzare il mirino dell'arma è piuttosto scomodo, dal momento che una buona fetta della visuale viene "nascosta".



La Zona pullula di reperti, ma fate attenzione: la maggior parte si trova in aree altamente radioattive.



offre poco alla libera esplorazione. Invece che da barriere invisibili, si viene fermati dall'efficacia limitata nel tempo dei rimedi per le radiazioni. In ogni caso, lo spingersi in zone sperdute e pericolose non offre altro che qualche reperto, da scambiare con il denaro che, tutto sommato, non si rivela utilissimo, per i motivi citati in precedenza.

Dal punto di vista dell'avventura, dunque, non siamo rimasti convinti, complice anche una trama sì intrigante, ma a nostro avviso narrata in maniera poco stimolante e svelata troppo lentamente. Le vicende di *S.T.A.L.K.E.R.* non riescono a catturare più di tanto lo spettatore, i dialoghi sono poco incisivi e i PNG scarsamente caratterizzati.

Fortunatamente, le sparatorie offrono parecchie emozioni. Nonostante qualche sporadico esempio di schizofrenia da parte dell'Intelligenza

"Gli avversari si danno un gran da fare per mettervi i bastoni fra le ruote"

Artificiale, gli avversari si danno un gran da fare per mettere i bastoni fra le ruote al giocatore, cercando di tendere trappole e muovendosi costantemente, senza rimanere mai fermi a prendersi pallottole. Sono anche abbastanza furbi da usare con accortezza il loro inventario. Per fare un esempio, se sorprenderete un nemico e lo farete fuori con un paio di colpi alla testa mentre sarà distratto, raccoglierete parecchi medikit, armi e munizioni.

Se, al contrario, lo scontro a fuoco si potrarrà per qualche minuto, una volta tolto di mezzo l'avversario vi renderete conto che questi avrà fatto fuori buona parte dell'arsenale e dei medicinali, lasciandovi un ben magro bottino.

Le situazioni più esaltanti saranno rappresentate dagli scontri gruppo contro gruppo, in cui dovrete mettere a frutto la vostra capacità di sparare e nascondervi, prestando attenzione a non essere accerchiati dai nemici sempre in movimento. Dovrete anche tenere conto del fatto che alcune armi tenderanno a incepparsi, e non capiterà raramente di sentire un inquietante "clic" a vuoto mentre starete scaricando un intero caricatore sul bersaglio. In tali frangenti, o sarete molto veloci a cambiare arma, o farete bene a trovare al volo un riparo, in modo da avere qualche istante per ricaricare senza essere imbottiti di piombo.

A nostro avviso, *S.T.A.L.K.E.R.* è quindi

SOPRAVVIVERE ALL'INFERNO

In uno sparatutto come *Shadow of Chernobyl*, il salvataggio veloce (quicksave, in gergo) è praticamente fondamentale. Questo a causa della pericolosità dell'ambiente, che suggerisce di mettere al sicuro frequentemente i propri progressi per avventurarsi dove le radiazioni si fanno sentire, ma anche per la difficoltà dei combattimenti, che vi metteranno alla dura prova. Fortunatamente, il quicksave è contemplato, anche se non documentato dal manuale né dai menu di gioco. Per attivarlo, premete F6, mentre F7 ricaricherà dall'ultimo salvataggio.

I nemici saranno in grado di individuarvi dal rumore che produrrete, oltre che dalla luce della torcia: nascondersi nell'oscurità si rivelerà un'ottima tattica in più di un'occasione.







Capiterà spesso di trovarsi in mezzo a guerre fra bande, o fra stalker ed esercito. Se aiuterete una delle fazioni, ne guadagnerete la stima, oltre che del denaro.



La doppietta funziona bene solo a distanza ravvicinata.

BONUS PERSONALIZZATI
Alcuni rivenditori del gioco potranno offrire agli acquirenti di *S.T.A.L.K.E.R.* dei particolari codici che, immessi nel gioco, permetteranno di sbloccare mappe multiplayer o skin aggiuntive. Al momento della nostra recensione, però, non abbiamo avuto modo di provarli.

di qualità altalenante: una trama narrata con poca enfasi e un'esplorazione poco intrigante non gli permettono di raggiungere le vette sperate, ma chi è interessato principalmente all'azione si divertirà non poco negli scontri a fuoco, in cui gli avversari indosseranno spesso dei giubbotti antiproiettile.

Un approfondimento a parte merita la sezione tecnica. Il lungo periodo di gestazione di *Shadow of Chernobyl* ha avuto effetti non proprio positivi sulla grafica che, pur se curata, non stupisce più come un tempo. Lasciano sicuramente a bocca aperta le enormi texture, definite sino al minimo dettaglio, ma i toni cupi che pervadono il gioco non permettono sempre di apprezzare la cura per i particolari. Delude, soprattutto, l'assenza di un sistema d'illuminazione degno di tale nome. Nonostante i passaggi dal giorno alla notte siano uno dei punti di forza di *S.T.A.L.K.E.R.*, difficilmente ci si stupirà per particolari condizioni atmosferiche, e dopo aver visto l'implementazione dello HDR in titoli come *Oblivion* o, per rimanere negli FPS, in *Call of Juarez*, resta tanto amaro in bocca. Senza considerare la pesantezza incredibile del motore, che riesce a prendere vita al massimo del suo dettaglio solo su PC equipaggiati con processori multicore dotati di GeForce 8800. Anche una buona Radeon X1950 Pro, non certo una VGA di seconda scelta, ha molti problemi ad animare *Shadow of Chernobyl* a un dettaglio superiore a quello medio, e la qualità dell'immagine non giustifica certo la scarsa fluidità.

Pur se divertente, insomma, la fatica dei programmatori ucraini non riesce ad andare completamente a segno. Nonostante il lunghissimo periodo di lavorazione, non ci troviamo di fronte a un capolavoro rifinito come potrebbe essere *Half-Life 2*. La tanto decantata immersività si perde in missioni banali e incarichi secondari poco utili ai fini dell'avventura, che talvolta obbligano a muoversi avanti e indietro per la mappa dilungandosi in tediosi pellegrinaggi interrotti solo da qualche brutto incontro con rapinatori o mostri mutati dalle radiazioni. Potremmo definire *S.T.A.L.K.E.R.* un'avventura senz'anima, ma non vorremmo sembrare troppo severi, perché tutto sommato le concitate sparatorie sono riuscite a esaltarci in virtù di un ottimo bilanciamento delle armi, che obbliga a scegliere con attenzione quali tenere e quali abbandonare sul posto, anche in relazione alle munizioni che si trovano nella Zona. Questo si traduce anche in un ottimo potenziale per le sfide multiplayer, che saranno caratterizzate da numerose modalità, alcune delle quali sembrano piuttosto stimolanti. Al momento della nostra prova non erano disponibili server popolati, quindi sospendiamo il giudizio della sezione online sino al debutto del gioco nei negozi, quando avremo modo di tornare su questo aspetto e parlarne con cognizione di causa.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

Half-Life 2, Nov 04, 9
Il miglior FPS sul mercato, sia come atmosfera, sia come giocabilità. Non c'è altro da aggiungere.

Oblivion, Apr 06, 9
Se preferite l'avventura e la crescita del personaggio, a scapito dell'azione in stile FPS, *Oblivion* è la scelta ideale

Info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **GSC Game World** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.stalker-game.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB compatibile PS 2.0, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB compatibile PS 3.0, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- I.A. ben realizzata
- Ambientazione angosciante e credibile
- Un mondo molto vasto da esplorare

- Tinte un po' troppo spente
- Motore grafico pesante
- Trama non all'altezza delle aspettative

Uno sparatutto in prima persona caratterizzato da un'Intelligenza Artificiale intrigante, che però si rivela troppo dispersivo. La trama è non lineare, peccato che non riesca a tenere incollati al monitor a causa di missioni poco stimolanti.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	TRAMA
7	8	7	8	8	6

7½



La razza più comune di nemici, i Grummiti; i loro maghi sono particolarmente ostici.



GENERE: GIOCO DI RUOLO

OBLIVION SHIVERING ISLES

Ogni aspetto di *Shivering Isles* rispecchia la divisione tra Mania e Dementia: anche le guardie, che sono dorate e scintillanti, oppure oscure e seduttrici.

Andrete pazzi per queste isole.

DOPO LA PAZZIA?
Shivering Isles è l'ultimo prodotto ufficiale di Bethesda su *Oblivion*. Dopo questa espansione, il team capeggiato da Todd Howard si metterà al lavoro su un nuovo prodotto – ci piace pensare che sia *Fallout 3*.



IL reame di *Oblivion* è un posto singolare. State passeggiando tranquillamente per i fatti vostri, magari tra un portale infernale e una quest daedrica, quando un sibillino messaggio vi avvisa che è stato visto apparire qualcosa di davvero strano al largo della capitale.

La notizia, però, non giunge inaspettata: avete appena installato *Shivering Isles* e questo è il consueto modo di Bethesda di avvisarvi che ora c'è una nuova dimensione da esplorare.

Cercheremo di non svelarvi nulla di non necessario, quindi arriviamo direttamente nel nuovo mondo, le Shivering Isles (letteralmente, le "isole tremolanti"), reame della follia, dominato dal re pazzo Sheogorath. I giocatori più attenti si ricorderanno di questo principe daedrico, responsabile di eventi bizzarri già nell'*Oblivion* originale (come il bombardamento cittadino con cani). Il suo regno, come potete aspettarvi, è un teatro dell'assurdo grande circa un quarto di Cyrodiil. È diviso in due parti: Mania, terra della pazzia creativa e colorata, quel bagliore di follia che aiuta i pittori e gli inventori (e chi scrive di videogiochi!); e Dementia, che lungi dall'essere un insulto come il termine italiano con cui fa assonanza, è il dominio incontrastato della follia "brutta", delle paure senza motivo, di ciò che è contorto e spiacevole nel cervello di Sheogorath. Come manifestazione fisica del suo volere, Mania e Dementia rispecchiano nell'aspetto questi due lati della pazzia. La prima è rigogliosa e lussureggiante come una foresta pluviale, ma astratta come un quadro di arte moderna, con cui condivide anche i colori sgargianti. Non potrete non notare i verdi accesi, i blu cobalto, gli arancioni illuminati. Enormi funghi alti più degli alberi troneggiano su ogni sentiero, sfoggiando questi colori al punto che vi chiederete se non sia il caso di aggiornare i driver della scheda video. Dementia, al contrario, è grigia e tetra. Alberi neri si contorcono ovunque,

> "Un teatro dell'assurdo grande circa un quarto di Cyrodiil"

funghi color cenere si ergono intorno al vostro cammino, irto di pozze melmose e dall'aspetto malsano.

Arriverete all'isola uscendo da delle vere e proprie "porte della pazzia" e potrete scegliere se intraprendere il primo viaggio verso la capitale del regno di Sheogorath passando da Mania o da Dementia. Non cambia molto, dato che entrambe sono pericolose molto più della campagna "ordinaria" di *Oblivion*. Bethesda ha creato una dozzina di nuove creature,

REAGENTI MAI VISTI
Chi ha sviluppato un personaggio votato all'alchimia troverà nelle isole della pazzia tonnellate di ingredienti mai visti prima; alcuni fanno onestamente un po' ribrezzo, ma in generale sono parecchio potenti.

ITALIANO PAZZERELLO

Il gioco ha tutti i sottotitoli in italiano. Normalmente, questa sarebbe un'ottima notizia. Il problema è che Bethesda ha fatto tradurre il gioco apparentemente allo stesso team di *Oblivion*, e con le stesse modalità. Il risultato è che, spesso e volentieri, i vocaboli sono usati un po' a sproposito, come se qualcuno avesse tradotto il testo senza conoscere per nulla il contesto: alcuni PNG parleranno al "voi" invece che alla seconda persona singolare – "voi siete arrivati qua" (quando siete in una segreta lontani chilometri dall'essere umano più vicino); certi oggetti vengono chiamati in modo diverso ("apri lucchetto" e "grimaldello"); determinati nomi di luoghi sono tradotti (come una metà della capitale, "Crogiolo") e altri no (come l'altra metà, rimasta "Bliss"). In generale, i dialoghi perdono un po' di stile e grandiosità nel passaggio alla nostra lingua – un peccato, visto che i testi sono molto belli e studiati. La buona notizia è che il DVD di *Shivering Isles* contiene anche la versione inglese, quindi potrete installarlo in questo idioma, se lo conoscete abbastanza bene.



Gli Atronach sono esseri "costruiti" con parti di cadaveri e metalli vari: sono inaspettatamente agili.





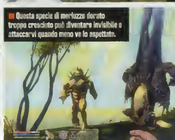
■ Il regno di Mania è colorato ed esagerato sotto ogni aspetto. Il suo duca è un maniaco delle droghe, come era facile aspettarsi.

■ Sheogorath in persona: divinità incontrastata di *Shivering Isles*, ha delle idee un po' contorte e confuse sul vostro destino. E sul suo.

LA CORAZZA GIUSTA

Nelle due metà di New Sheot risiedono altrettanti fabbri, pronti a costruire delle corazze e delle armi di ottima qualità. Naturalmente, sia i fabbri, sia le loro opere riflettono le due anime di *Shivering Isles*. A Crogiolo potrete farvi creare delle armature della pazzia, oscure e molto resistenti; a Bliss, invece, troverete un fabbro che produrrà armi e armature a base d'ambra. Occhio che i due fabbri sono gelosi uno dell'altra, quindi non gradiranno se vi servirete della concorrenza!





■ Questa specie di merluzzo dorato troppo cresciuto può diventare invisibile e attaccarvi quando meno ve lo aspettate.



IN GALERA!

Il regno della pazzia non può certo avere un sistema detentivo ordinario: oltre alle guardie schierate dalla parte di Mania o di Dementia (le Sante d'Oro e le Oscure Seduttrici), se verrete "beccati" con le mani nel sacco, verrete spediti in un dungeon, depredati dei vostri averi e lasciati lì a morire. L'idea è che, se siete innocenti, riuscirete senza dubbio a uscirne vivi...

umanoidi a parte, che vanno da giganteschi insetti alti due o tre metri a versioni "cattive" di Gollum, fino a mostruosi esseri che ricordano le creature marine di Lovecraft. Non mancano diverse razze di levrieri spellati (quindi piuttosto arrabbiati), né esseri in grado di diventare invisibili. Quasi ogni creatura ha due "versioni", una colorata e giuliva, l'altra smorta e tetra. Entrambe sono letali, dunque state attenti!

Abbiamo giocato la campagna principale di *Shivering Isles* con il nostro paladino di livello 21, reduce dall'aver completato *Oblivion* con tutte le sue gilde e *Knights of the Nine*, e non abbiamo avuto difficoltà a seminare morte e distruzione tra i folti ranghi dei nemici. Provando ad affrontarla con un personaggio "quasi nuovo" di livello 5, più votato alla magia e al sotterfugio, siamo stati costretti ad abbassare un po' il livello di difficoltà, dato che di mostri e orrori, in *Shivering Isles*, se ne incontrano parecchi.

Come accade con tutte le espansioni "made in Bethesda", potrete esplorare le isole della pazzia a qualsiasi punto della trama principale: che siate appena usciti dalle segrete della capitale, oppure che abbiate già debellato la minaccia infernale daedrica, *Shivering Isles* sarà lì ad aspettarvi. La trama principale del disco aggiuntivo vi terrà legati al monitor per una ventina di ore, contando una dozzina di quest secondarie che troverete per strada.

Si tratta di un'avventura splendida, dove si nota il tocco dei "maestri" di *Oblivion* (e di *Morrowind*), in cui vi sentirete parte della storia e non dei semplici "corrieri" intenti a portare un pacco da un punto all'altro della mappa, oppure a trovare una spada o uno scudo magico. Senza rovinarvi la sorpresa, possiamo dirvi che Sheogorath vi eleggerà a proprio "eroe" e vi affiderà una serie di incarichi nel tentativo di sconfiggere il suo orrido arcinemico, la divinità dell'Ordine che sta arrivando nelle Shivering Isles per combattere la follia che regna sovrana. Durante l'avventura, conoscerete figure affascinanti, come il duca di Mania e la duchessa di Dementia: il primo dedito a ogni genere di droga, la seconda afflitta da gravi problemi di paranoia. Ma anche personaggi "comuni", cittadini che hanno paura di dormire tra quattro pareti, che possono sempre crollare, o che vogliono una spilla in grado di distruggere le proprie vesti, nel caso in cui arrivi la fine del mondo. Gente che vuole essere uccisa di nascosto, orchi impauriti da gatti, negozi di stranezze, e via dicendo.

La prima metà della vostra impresa è costruita molto bene, con dialoghi azzeccati e personaggi convincenti, e vi ricorderà alcune quest tra le più bizzarre di *Morrowind* (anche in questo caso, preferiamo non svelarvi nulla, se non che non dovrete solo girare per livelli e livelli fino ad arrivare alla cassa del tesoro). Spesso, ogni quest avrà due soluzioni possibili, e sarete liberi di scegliere da che parte schierarvi tra Mania e Dementia: la decisione avrà degli effetti sui dialoghi e sulle relazioni con le due popolazioni dell'isola, ma niente di trascendentale. Più di una

POTERI INCONSUETI

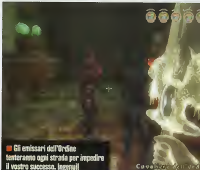
Risolvendo le quest di *Shivering Isles*, riceverete in dono dei poteri particolari, come evocare il ciambellano di Sheogorath. Alcuni di questi, specie gli ultimi, sono molto potenti, ma hanno effetto solo nel reame della pazzia.



I dettagli dell'unica grande città, New Sheot, sono fantastici, come la porta che conduce al lato "Mania" da quello "Dementia".



Il regno di Dementia, contorto e tetro, non può essere rappresentato meglio che da Syl, la duchessa di Crogiolo, paranoica e spietata.


Gli emissari dell'Ordine tenteranno ogni strada per impedire il vostro successo. Ingenui!



volta, però, abbiamo "ricaricato" per vedere come sarebbe andata "nell'altro modo".

La seconda metà rimane piacevole come narrazione, ma perde un po' nell'azione vera e propria. Date le premesse, ci saremmo aspettati di più quando ci viene chiesto di "raccogliere il respiro" di un certo qualche cosa, che non cliccare semplicemente nel posto segnato dalla bussola di *Oblivion*.

I dungeon sono estremamente ben caratterizzati, e differiscono totalmente da quelli di *Oblivion*. Niente rovine elfiche, solo chilometri di dungeon da esplorare, intersecati da decine di nidi sotterranei e di dedali costruiti da radici di alberi più contorti dei sogni e degli incubi di Sheogorath.

Un aspetto che ci ha un po' colpito è che molte locazioni (stando alla nostra sensazione, la maggior parte) potranno essere rivelate solo esplorando "manualmente" l'isola. Se ci fossimo attenuti alla quest principale e a quelle secondarie più semplici da attivare, ci saremmo persi Split, la città dei cloni, qualche villaggio con personaggi non giocanti piuttosto divertenti, oppure numerosi dungeon e sotterranei interessanti. Il consiglio è quindi quello di evitare il fast travel e di girare con comodo per le isole tremolanti.

L'unica città del gioco, New Sheot, è caratterizzata come il resto dell'isola. La metà "oscura", Crogiolo, è tetra, grigia e buia; quella "luminosa", rimasta inspiegabilmente in inglese anche nella versione italiana (Bliss) è un tripudio di colori e di architettura classica. Al centro, il palazzo di Sheogorath, che, per quanto maestoso, ci è sembrato un po' troppo "schierato" con Mania, almeno nell'architettura.

La traduzione, come leggerete nello spazio apposito in queste pagine, è lontana dalla perfezione, ma non è colma di incredibili strafalcioni come quella dell'*Oblivion* originale. La buona notizia – almeno per gli anglofili – è che il disco del gioco contiene anche la versione inglese (e quella tedesca), quindi è possibile installarlo nella lingua originale.

Al di là della traduzione – e continuiamo a non capire perché *TES 4* debba essere afflitto da questa maledizione di terzo livello! – *Shivering Isles* è un'ottima occasione per tornare nei reami di *Oblivion* e per rispolverare il vostro alter ego di Cyrodill che, ne siamo sicuri, non si è mai spostato dall'hard disk di ogni vero appassionato di giochi di ruolo.

Paolo Paglianti 

UN TEAM ITALIANO ALL'OPERA

Un team di appassionati si è messo al lavoro il giorno dopo l'uscita di *Oblivion* per ritradurlo, ovvero correggere i numerosi errori presenti nella versione originale del gioco. La nostra lingua tornerà alla giusta gloria grazie ai ragazzi di Forge of Tales (**www.oblivion.medusaworks.net/**). La traduzione, che è in fase di controllo, sarà disponibile per il download verso maggio (con un po' di fortuna), e comprenderà tutti gli aspetti del gioco, dai dialoghi ai numerosi libri.

IN ALTERNATIVA...

Gothic 3, Nov 06, 9
Come Coca Cola e Pepsi, *The Elder Scrolls* e *Gothic* si contendono le simpatie dei fan dei GdR fantasy. Noi giochiamo a entrambi.

Neverwinter Nights 2, Nov 06, 9
Un eccellente seguito per uno splendido titolo. Alla testa di un gruppo di avventurieri, dovrete combattere contro una delle peggiori minacce dei Forgotten Realms.

info ■ Casa **Take 2** ■ Sviluppatore **Bethesda** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.elderscrolls.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB, 1 GB HD, DVD-ROM, *Oblivion***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, ATI x800/GeForce 6800 o superiori**
- Multiplayer **No**

- Trama ricca e originale
- Una ventina di ore di divertimento
- Dialoghi e quest interessanti

- Traduzione scadente, anche se non terribile
- Molte quest sono un po' "nascoste"
- Prezzo un po' elevato per un'espansione

Le isole tremolanti portano sul vostro hard disk 20 ore abbondanti di esplorazione, un mondo tutto nuovo, decine di nemici e dozzine di quest, alcune davvero mirabolanti. L'unico difetto è la traduzione, imperfetta, ma non disastrosa.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NUOVE QUEST	TRADUZIONE
9	8	8	7	8	5

www.gamesradar.it



Stabilire la rotta di avvicinamento a un bersaglio può richiedere qualche calcolo – ma è una procedura molto affascinante.



I principali porti sono ricostruiti con una certa accuratezza.

GENERE: SIMULAZIONE NAVALE

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC

Dopo i lupi tedeschi nell'Atlantico, era Pacifico che arrivassero gli americani!

LINGUE SOMMERSE

L'edizione italiana di *Silent Hunter 4* viene distribuita con la confezione, il manuale e la scheda riassuntiva dei comandi in italiano, mentre restano in inglese il programma, la mappa del teatro del Pacifico e il manuale di "ricognizione" delle navi. Il gioco è solo su DVD.

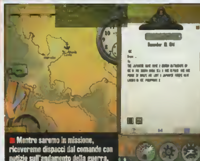
MENTRE non c'è dubbio che il genere dei simulatori realistici stia attraversando un momento di crisi, nessuno, solo pochi anni fa, avrebbe potuto immaginarsi che a salvare uno dei nostri hobby preferiti sarebbe arrivato un battaglione di sviluppatori dell'est europeo.

Dopo il fenomenale *IL-2 Sturmovik*, dedicato agli scontri nei cieli durante la Seconda Guerra Mondiale e realizzato dagli studi russi di Oleg Maddox, venne il turno di Ubisoft Romania. La società, guidata da Florin Boitor, si dedicò a un altro settore ormai agonizzante, quello dei simulatori di sommergibile, e, praticamente dal nulla, ridefinì l'intero genere. Dedicato alle classiche operazioni degli U-Boat tedeschi durante la guerra, e gratificato da veste grafica spettacolare, *Silent Hunter III* unì a un realismo senza precedenti concetti nuovi quali la gestione dell'equipaggio (turni di guardia, specializzazioni, esperienza, promozioni...) e ambienti interni 3D dei sommergibili perfettamente ricostruiti, entro i quali il giocatore era libero di muoversi e di guardarsi intorno – il tutto "avvolto" da una campagna dinamica che rendeva ogni missione di pattugliamento imprevedibile e diversa dall'altra.

L'unica vera obiezione che si poteva muovere a *SH III* era che non a tutti interessavano il teatro di battaglia dell'Atlantico e la possibilità di comandare un U-Boat, e molti ricordavano ancora con nostalgia il primo *Silent Hunter*, dedicato ai sommergibilisti americani impegnati nella guerra contro il Giappone nelle vastità dell'oceano Pacifico. Dato il successo del primo gioco, però, era pressoché scontato che Ubisoft Romania prima o poi volgesse lo sguardo anche all'altro emisfero. Così, dopo un paio d'anni di impaziente attesa, ecco attraccare sui nostri PC *Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific* – il coronamento dei sogni di chi non vedeva l'ora di comandare un classe Gato nella battaglia delle Filippine o fin dentro il porto di Tokyo. Davvero l'erede di *SH III* riesce a essere all'altezza delle aspettative? Per chi non ha dimestichezza con la serie, ne riassumiamo i punti salienti.

> "Solo i bug gli impediscono di essere un capolavoro"

SH 4 pone il giocatore al comando di un sommergibile della marina statunitense impegnato nella guerra contro l'impero del Sol Levante (iniziata nel 1941 con il bombardamento giapponese di Pearl Harbor e conclusa nel 1945 dopo il lancio delle prime bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki). Sono disponibili varie modalità di gioco: accademia navale (dove si impara a navigare e a combattere), scenario (la ricostruzione di una singola battaglia, come le Midway o Balikpapan), pattugliamento (una missione di pattugliamento completa, con obiettivi definiti, giocata dal momento in cui si



Mentre saremo in missione, riceveremo dispacci dal comando con notizie sull'andamento della guerra.

EDIZIONI STRAORDINARIE

Silent Hunter 4 prevede ben 2 edizioni "speciali". La prima è una "Collector" e contiene, oltre al gioco, il manuale, una breve guida di riferimento, una mappa del Pacifico, una guida completa con le specifiche tecniche delle unità navali presenti in *SH 4*, la colonna sonora originale e uno stemma ufficiale. Il suo prezzo è di 54,99 euro. La seconda è definita "Deluxe" e aggiunge ai contenuti della Collector: venti pagine addizionali per il manuale di ricognizione, un DVD con un'ora di filmati storici, una medaglia, un libretto con una penna, sei cartoline e un pad per il mouse – il tutto in un'originale scatola di metallo. Tale edizione, in tiratura limitata a 3.000 copie, può essere ordinata solo dal sito **http://shop.ubi.com/**, al prezzo di 69,99 euro.



Per ogni pattuglia, il luogo e la natura della nostra missione principale sono indicati con un'icona particolare.

SOMMERGIBILISTI VOLONTARI

Come nel caso di *Silent Hunter III*, la comunità ha già iniziato a lavorare sul nuovo simulatore di Ubisoft. I primi Mod sono stati pubblicati già pochi giorni dopo l'uscita del gioco e, in futuro, potremo assistere a un numero di sforzi di terze parti paragonabili a quanto visto per *SH III*. Ciò è dovuto anche al fatto che l'architettura dei due giochi è insolitamente "aperta", e moltissimi parametri (campagna dinamica, grafica, Intelligenza Artificiale, caratteristiche di armi ed equipaggiamenti...) sono modificabili con relativa semplicità. Mentre scriviamo, sono già usciti Mod che rendono gli aerei avversari più robusti da abbattere (nonché più pericolosi), simulano un impiego dei sensori di bordo più realistico, e aggiungono nuove livree ai sommergibili USA.



Dal menu principale si accede al database di tutte le unità riprodotte nel gioco.



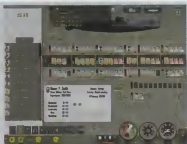
Le portaerei sono gli obiettivi più ambiti, ancor più delle corazzate!

BRANCHI NELLA RETE

SH 4 prevede anche una modalità multiplayer in cui più giocatori alleati collaborano nell'attaccare un convoglio; tale modalità è resa più interessante dal fatto che le difese del gruppo di navi (come i cacciatorpediniere di scorta) possono essere coordinate da un altro utente, che agisce da solo e il cui compito è rendere la vita difficile al "branco di lupi". Tale modalità non sostituisce, ovviamente, la possibilità di avere, un giorno, un simulatore dedicato alle operazioni delle unità di superficie (come *Destroyer Command* lo fu a suo tempo per *Silent Hunter II*), ma certamente getta le basi per un programma di questo tipo, ed è nostra speranza che un giorno esso possa materializzarsi!

TURNI DI GUARDIA

Come in *SH III*, anche *Wolves of the Pacific* simula la gestione dell'equipaggio: ogni uomo è identificato da un grado militare, caratteristiche psicofisiche, specializzazioni particolari e un livello d'esperienza. Può affaticarsi, essere ferito o ucciso, e ricevere promozioni che ne aumentano le capacità. Rispetto a *SH III*, però, il sistema usato è meno impegnativo (il titolo precedente, pur essendo stato acclamato per l'idea in sé, richiedeva troppa microgestione da parte del giocatore). Qui, gli uomini sono divisi su tre "turni di guardia", che garantiscono una rotazione automatica dei tempi di lavoro e riposo. In caso di emergenza, si può ordinare il "tutti ai posti di combattimento!", gettando giù dal letto anche gli uomini fuori servizio e garantendo il massimo della presenza e dello sforzo dell'equipaggio nelle situazioni critiche.

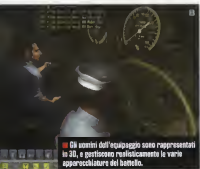


lascia la base a quello in cui – si spera – vi si fa ritorno) e, il piatto forte del gioco, la "carriera". Quest'ultima consiste nell'opportunità di iniziare la guerra nel Pacifico partendo da una data a nostra scelta e di giocarne l'intero arco in una campagna completamente dinamica, con missioni di vario tipo, trasferimenti di base, promozioni, comando di unità più moderne e sofisticate, medaglie, statistiche dettagliate sulle nostre prestazioni durante il conflitto e altri elementi che simulano l'esperienza di un capitano impegnato nella Seconda Guerra Mondiale. Le sortite includono non solo l'attacco a naviglio nemico, ma ricognizione fotografica di porti e installazioni, inserzione di forze speciali e altre.

L'interno del sommergibile è rappresentato in 3D e gli ambienti variano in base al modello. Intorno a noi, possiamo vedere i membri dell'equipaggio lavorare alle loro postazioni, mentre non mancano "effetti" come il variare dell'illuminazione in base all'ora del giorno, simulazione di eventuali danni strutturali causati da attacchi nemici e così via. In parole povere, il nostro battello non è una collezione astratta di quadranti e manopole, ma una vera e propria "casa" sotto il mare in cui dimoriamo con i nostri uomini.

Il controllo del sommergibile e delle sue apparecchiature è delegabile ai marinai, mentre noi ci limitiamo a impartire gli ordini operativi generali (rotta, velocità, profondità, manovre di ingaggio...). Tutto ciò può essere gestito sia attraverso una serie di icone poste in basso sullo schermo, sia da tastiera. In alternativa, siamo liberi di occupare personalmente una postazione (come gli idrofoni o la centrale di controllo-tiro per i siluri) ed eseguire personalmente le procedure necessarie. Esistono vari livelli di difficoltà e realismo, con opzioni selezionabili individualmente. Per fare un esempio, il calcolo delle traiettorie per il lancio dei siluri può essere lasciato al computer, oppure calcolato manualmente. Nel primo caso, basterà seguire un bersaglio con il binocolo o il periscopio e aspettare che la freccia che lo individua cambi colore (rosso significa che fattori come distanza e inclinazione rendono quasi impossibile centrare l'obiettivo, mentre arancione, giallo e, infine, verde indicano probabilità sempre più elevate). In alternativa, dovremo impiegare gli strumenti di bordo insieme ad alcune nozioni base di trigonometria, così da calcolare rotta, distanza e velocità del bersaglio, in modo da programmare direzione di lancio, tempo di corsa e altre impostazioni dei siluri in modo che intercettino l'obiettivo – un'operazione faticosa e impegnativa, ma estremamente gratificante!

Coloro che hanno già fatto correre l'occhio al fondo dell'ultima pagina



Gli uomini dell'equipaggio sono rappresentati in 3D, e gestiscono realisticamente le varie apparecchiature del battello.

1280 O 1024P
La risoluzione dello schermo di *Silent Hunter III* era fissata a 1024x768, e non poteva essere modificata (anche se alcune utility non ufficiali hanno in seguito consentito l'uso di risoluzioni diverse). *Silent Hunter 4*, apparentemente, consente risoluzioni dello schermo fino a 1280x1024, ma, in realtà, solo grazie a una sorta di "gioco di prestigio tecnico": la risoluzione superiore è semplicemente estrapolata da quella base, che resta sempre 1024x768, con l'aggiunta di un'interfaccia utente a 1280. Il risultato, su un monitor LCD a risoluzione fissa, è un'interfaccia nitida accompagnata da un'immagine 3D sgranata. Una pessima sorpresa.


Se osserviamo le navi molto da vicino, possiamo addirittura vedere l'equipaggio sui ponti!

I fondali di *SH 4* sono molto realistici, con rocce, alghe e plancton sospeso nell'acqua torbida.



Talvolta, verremo incaricati d'infiltrare gruppi di "commando" dietro le linee nemiche.

IN ALTERNATIVA...

Silent Hunter III, Mag 05, 9
Il gioco che ha rilanciato l'epopea dei sommergibili su PC, a bordo di un U-Boat durante la Seconda Guerra Mondiale affrontiamo l'Atlantico e la terribile marina inglese.

Dangerous Waters, Mag 06, 8
Per chi preferisce l'ambientazione contemporanea, un ottimo simulatore di sottomarino nucleare, elicottero, aereo antisom e fregata, per un prezzo contenuto.

saranno sorpresi del voto relativamente basso assegnato a questo gioco, rispetto alle aspettative. *SH 4* avrebbe potuto essere acclamato come un altro capolavoro – al pari di *SH III* – non fosse per la condizione in cui è stato pubblicato. I bug nella versione 1.0, infatti, non si contano. Fortunatamente, la patch 1.1 è già stata distribuita poco dopo l'uscita del gioco (la inseriremo nel prossimo DVD demo di GMC), ed è su questa che abbiamo fatto la nostra recensione. Malgrado ciò, alcuni problemi restano: gli aerei nemici, spesso, scendono verso di noi senza però attaccare; può capitare di tornare in porto, ma di non ottenere l'opzione di attraccare – vanificando l'intera missione appena completata; l'Intelligenza Artificiale delle navi nemiche è erratica, e capita che manovrino contro di noi senza sparare; vi sono diversi problemi nel sonoro, con effetti che talvolta entrano in un "loop" continuo e non cessano finché non si resetta il programma; può accadere che le missioni non vengano correttamente segnate come "completate" anche se si sono raggiunti tutti gli obiettivi, e non si comprende se ciò sia dovuto a un bug o al fatto che gli ordini, a volte, non sono molto chiari. E la lista potrebbe continuare.

Siamo davanti all'esempio di un programma pubblicato in una forma così incompleta, da rasentare il clamoroso, e che potrebbe guadagnare parecchi punti (raggiungendo tranquillamente il suo predecessore), semplicemente con un robusto supporto di patch da parte degli sviluppatori. È nostra speranza che gli eroi del Pacifico possano anche loro, un giorno, salpare con mezzi adeguati, al livello di quelli dei loro parigrado nell'Atlantico. Se ciò dovesse avvenire, state certi che torneremo sulle pagine di GMC con un aggiornamento. Peccato per questa fretta nella pubblicazione: nulla, se non i bug, avrebbe impedito a *Silent Hunter 4* di fregiarsi della coccarda di "Gioco del Mese".

I LUPI GRIGI

Il numero e la qualità dei Mod pubblicati per l'originale *Silent Hunter III* possono essere paragonati solo a quelli per il vecchio *Falcon 4.0* (prima dell'avvento di *Allied Force*). Molti di essi sono stati ora integrati nella *Grey Wolves' eXponsion* (o *GWX*): la collaborazione tra i vari creatori di Mod ha permesso la realizzazione di un'unica, gigantesca installazione (1 GB di download!) che migliora ed espande pressoché qualsiasi aspetto del simulatore, garantendo al tempo stesso la compatibilità tra il lavoro di decine di persone diverse. *GWX* è accompagnato da un manuale in PDF di quasi 300 pagine e comprende una più realistica gestione del sommergibile (navigazione, uso delle armi, fatica dell'equipaggio, dispositivi speciali, eccetera), miglioramenti grafici, nazionalità addizionali, nuovi vascelli e aerei, navi da rifornimento in alto mare per gli U-Boat e molto altro ancora. Le campagne dinamiche sono più dettagliate e includono eventi storici importanti (come la caccia alla Bismarck), nonché una presentazione più realistica delle principali operazioni aeronavali della guerra (come l'invasione della Norvegia o la lotta per il controllo del Mediterraneo). La homepage di *GWX* è **www.users.on.net/~jscones/GWX**. Un buon modo di passare il tempo, mentre aspettate la vostra copia di *Silent Hunter 4*!



Vincenzo Beretta



Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Ubisoft Romania** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99 – € 54,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://silenthunter4.uk.ubi.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4,6 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Simulazione molto realistica
- Campagna dinamica migliorata
- Interessante modalità multiplayer

- Troppi bug nella versione 1.0
- Non molto diverso da *SH III*
- Diverse incertezze nella grafica

Ubisoft ha preso il miglior simulatore di sommergibile, lo ha affinato in ogni aspetto e ha spostato l'azione dall'Atlantico al Pacifico. Sarebbe potuto essere un altro capolavoro, se non fosse per la tempesta di bug nella versione 1.0.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI
7	8	6	9	9	8



Farete carriera attraverso studi in prestigiose scuole di magia e numerose avventure.



Le battaglie sono in tempo reale e decisamente frenetiche: un uso astuto delle scorciatoie da tastiera per gli incantesimi è d'obbligo.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DAWN OF MAGIC

Un mondo incantato, mostri, tesori e personaggi da far crescere: cosa volere di più?

IN ITALIANO

Dawn of Magic è completamente tradotto in italiano, non soltanto per quanto riguarda confezione e manuale, ma anche per tutte le schermate interne di gioco, fondamentali per capire come usare l'interfaccia e comprendere la trama dell'avventura.



CON l'arrivo di *Dawn of Magic*, gli appassionati dei giochi di ruolo fantasy vecchio stile esulteranno.

Immaginate *Diablo* con un'interfaccia grafica migliore, molte opzioni in più e un livello di personalizzazione praticamente infinito da parte del giocatore e avrete un'idea generale di ciò cui andrete incontro avventurandovi in questo titolo.

In *Down of Magic* assumerete il ruolo di uno studente di magia che sta per iniziare il suo tirocinio in una famosa accademia incantata, con tanto di classi e professori delle diverse materie, in perfetto stile Harry Potter. Ogni professore vi può insegnare determinati incantesimi e diverse abilità, nonché affidare dei piccoli compiti specifici (a partire dal tutorial, molto lungo ed esaustivo), che vi aiuteranno a racimolare punti esperienza e a salire di livello. Inoltre, in ogni schermata ci sono decine personaggi supplementari "di contorno", che forniscono spunti per piccole "quest", alcune delle quali insolite e divertenti (come rincorrere i sei figli scatenati di una mamma disperata, che non riesce a riportarli a casa...).

Il gioco è vasto e adatto sia ai principianti di questo genere, sia a chi ha già completato diversi GdR in passato, dato il livello di difficoltà sempre crescente delle missioni e una curva d'apprendimento ben bilanciata. Esistono cinque "mondi" differenti, ognuno con proprie caratteristiche, mostri, tesori e parti di trama da scoprire, sotto-missioni e colpi di scena, che raggruppano ben 75 "ambienti", circa 600 personaggi non giocanti con cui dialogare e per cui lavorare, 180 diversi tipi di mostri da combattere e sconfiggere sul campo, quasi cento incantesimi appartenenti a dodici scuole di magia, da venti a trenta ore di gioco nella campagna single player e diverse modalità multiplayer, per sfidare gli amici in rete locale o tramite Internet. Al di là di tutto questo, la caratteristica peculiare che dà a *DoM* quella "marcia

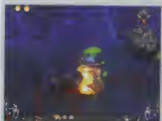
> "La marcia in più del gioco è la personalizzazione"

in più", è la possibilità conferita a tutti i giocatori di caratterizzare ogni oggetto e ogni incantesimo, modificandone gli effetti o combinandolo con altre abilità. Esistono diverse modalità di personalizzazione: la "forgia", per esempio, consente al giocatore di utilizzare dei "materiali" trovati in avventura (o consegnati da personaggi particolari) per combinarli con oggetti preesistenti (come un pugnale o un pezzo di armatura).

Se l'operazione ha successo (e ciò dipende dal vostro livello di abilità nell'artigianato), l'oggetto acquisirà le proprietà tipiche di quel materiale (per esempio, con dell'acciaio diventerà più resistente). Inoltre, se avrete investito diversi punti abilità nell'artigianato, il personaggio potrà facilmente riparare da solo gli oggetti che più gli staranno

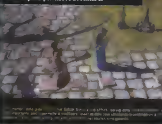
INCANTESIMI COMBINATI

Ogni incantesimo primario può essere affiancato da un incantesimo secondario, che ne aumenta o ne modifica gli effetti. Per esempio, il "Dominio del Fuoco", associato alla "Palla di Fuoco", aumenta considerevolmente i danni inflitti e può aiutarvi a sconfiggere più rapidamente i nemici maggiormente insidiosi.





Le città che visiterete sono molto grandi e realizzate con dettaglio. A ogni angolo di strada, ci sono spunti per nuove avventure.



IL DIALOGO È IMPORTANTE



Ogni personaggio non giocante (cioè tutti i "comprimari" che sono controllati dal programma) può fornire delle utili informazioni su quanto sta accadendo, rivelando indizi sulla vicenda principale o sulle varie sotto-trame del gioco. Inoltre, molti di questi personaggi impegnano il vostro alter ego in una serie di missioni parallele, che ne aumentano il livello di esperienza e forniscono oggetti speciali o denaro.



Il sistema magico di *Dawn of Magic* è decisamente interessante e comprende dodici diverse scuole di incantesimi, tra cui quelli di evocazione.

GIOCARE ONLINE

Tramite i consueti sistemi di connessione tra computer (come collegamenti Internet o tramite rete locale) sarà possibile giocare a diverse modalità multiplayer offerte da *Dawn of Magic*, come "Deathmatch", "Team Deathmatch", "Capture the Flag", "Survival" e altre ancora.



Nelle schermate di artigianato si possono applicare rune magiche alle armi, trasformandone gli effetti e potenziando i danni che è possibile infliggere.



Il giocatore ha il controllo completo sulla visuale migliore da utilizzare in ogni circostanza, tramite i movimenti del mouse e della rotella di zoom.

a cuore, risparmiando soldi, tempo ed energie e mantenendo un inventario sempre efficace e pronto a qualsiasi scontro. Ma non è tutto: nel corso di *DoM* incontrerete delle "rune", segni magici che contengono poteri particolari. Ogni oggetto, oltre a un singolo materiale, sarà in grado di contenere un numero variabile di rune che potrete abbinare, dando ulteriori poteri a una spada o a uno scudo (per esempio, una runa di "guarigione" curerà le vostre ferite automaticamente, ogni volta che un oggetto verrà usato, a prescindere dal suo scopo originario).

Le rune si possono usare singolarmente, ma per massimizzare i loro effetti è necessario combinarle in "parole runiche", cioè particolari sequenze che raggiungono risultati anche maggiori.

Per scoprire quali parole runiche esistono, sarà necessario completare quest e missioni particolari, uccidere mostri, parlare con altri personaggi esperti sull'argomento, e via di questo passo. E non è finita: nel menu relativo alle capacità artigianali del personaggio esiste un'altra schermata, quella dell'alchimia.

Possiamo frequentare una scuola di magia come si deve, senza imparare a preparare pozioni incantate, come quelle che il professor Piton cerca di insegnare agli studenti di Hogwarts? Combinando certe pozioni già presenti nel gioco, oppure veleni e altre sostanze ricavate dai mostri uccisi, l'eroe si munirà di elisir dagli effetti più disparati. Anche in questo caso, non sarà facile scoprire quali combinazioni possano creare determinati decotti o infusi, e bisognerà sempre tenere gli occhi aperti ed essere disponibili a risolvere anche la missione "parallela" più insignificante (almeno all'apparenza).

Tutto questo, unito a quasi trenta ore di gioco e a una trama principale interessante, rende *Dawn of Magic* un titolo da provare, se volete passare un po' di tempo in un mondo fantastico realizzato con cura e precisione.

Yuri Abietti 

IN ALTERNATIVA...

Morrowind, Mag 03, 9
Il predecessore di *Oblivion* è tutt'oggi giocatissimo grazie ai Mod e consente di realizzare pozioni, incantare armi e manipolare la sfera della magia. GMC lo ha allegato ad aprile 2005.

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Apr 06, 9
Quarta e riuscitissima incarnazione di una delle saghe GdR più belle, ora con l'espansione *Shivering Isles*.

Info ■ Casa **Sky Fallen** ■ Sviluppatore **Deep Silver** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet http://dom.deepsilver.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Ottimo tutorial
- Molto longevo
- Combinazioni di incantesimi

- Grafica non eccelsa
- Mappa talvolta non chiarissima
- Scarso commento sonoro

Nonostante qualche difficoltà iniziale a orientarsi nei grandi livelli del gioco e a comprendere appieno l'uso dell'interfaccia, *Dawn of Magic* è un titolo che gli appassionati di questo genere farebbero bene a provare.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	RICCHEZZA	HUMOR
7	6	8	8	9	8

Il clima è proprio quello della Champions League.

GENERE: SIMULAZIONE DI CALCIO

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Vi hanno cacciato fuori della Champions con un doppio pareggio? Si può rimediare sul campo virtuale!

IN ITALIANO

***UEFA Champions League 2006/2007* è completamente in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per la telecronaca. Quest'ultima è curata da Bruno Longhi (uno dei commentatori per Mediaset Premium) e da Beppe Bergomi, voce di Sky. Preferivamo quando lo Zio faceva coppia con Caressa, e speriamo che il buon Fabio ritorni in *FIFA 08*.**



DITE la verità: anche voi avete sognato di poter sentire, almeno una volta, l'inno della Champions League prima delle vostre partite della domenica mattina o prima della finale di Subbuteo.

Fortunatamente, a differenza degli sport veri (anche il Subbuteo lo è: si muove un dito e si corre attorno a un campo di 1x0,5 metri), quelli videogiocati consentono di vivere tale emozione, con tanto di pelle d'oca e morso allo stomaco. A rendere possibile il sogno ci pensano *UEFA Champions League 2006/2007* e la sua pregiata licenza ufficiale, che Electronic Arts ha comprato trasformandola in un gioco calcistico dedicato al magico mondo delle partite settimanali che, una volta, si chiamava Coppa dei Campioni.

Prima che vi esaltiate troppo, sappiate che questo nuovo prodotto, grosso modo, è l'equivalente di *FIFA 07* con il database aggiornato, modalità di gioco differenti e qualche ritocco a grafica e Intelligenza Artificiale.

Di per sé non ci sarebbe nulla di male, anzi. Innanzitutto, perché non è detto che tutti abbiano comprato una copia di *FIFA 07* in autunno; inoltre, si tratta sostanzialmente di un'altra manifestazione - peraltro affascinante - per cui il gioco ha una sua ragione d'essere.

C'è, però, un grossissimo problema, di cui parliamo subito. È un problema di sistema di controllo. *UEFA*, infatti, si gioca tranquillamente utilizzando la tastiera, perfettamente configurabile a piacimento. Naturalmente, è l'equivalente di giocare a uno sparatutto senza usare il mouse, per cui tutti gli appassionati di calcio virtuale utilizzano un pad. Quello usato per la nostra prova, che con *FIFA 07* funzionava alla perfezione, è il controller Xbox 360 per Windows.

Con *UEFA* non c'è stato niente da fare: non solo ci siamo dovuti rassegnare a tenere il tiro sul tasto B e il lancio sul tasto X (il contrario della mappatura di *Pro Evolution Soccer 6*, presente ma inattiva, nonostante venga selezionata), ma siamo stati obbligati

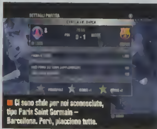
> **"Ci piace il modo in cui i calciatori si muovono sul campo"**

a rinunciare anche all'utilizzo dei due grilletti analogici anteriori, dato che non vengono rilevati dal gioco (ma dall'apposita utility di Windows XP sì). Inoltre, il tasto "pausa" si attiva premendo lo stick di sinistra, cosa che avviene ogni tre secondi nelle partite più concitate. Risultato: con questo pad (regolarmente supportato) si gioca in maniera limitata e scomoda. Ha senso rendere le cose così complicate? Non si ha migliore fortuna con le fastidiosissime finestre "vuoi salvare il

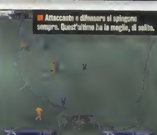
Il gioco a centrocampo è sempre abbastanza spezzettato.

SFIDE DA CAMPIONI

Vi è rimasta indigesta la sconfitta ai rigori con il Milan? Volete vincere la Coppa Campioni ai rigori con la Roma contro il Liverpool? Tante ore di divertimento vi attendono completando le numerose "sfide" dell'omonima modalità, che permette di rivivere alcune delle più caratteristiche partite nella storia della Champions League. Peccato si usino solo le rose attuali.



Ci sono sfide per noi sconosciute, tipo Paris Saint Germain – Barcellona. Però, piacciono tutte.



Attaccante e difensore si spingono sempre. Quest'ultimo ha la meglio, di solito.



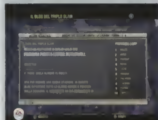
Purtroppo, i moduli non sono personalizzabili.

TRIPLO SLAM!

Vincere Champions, campionato e coppa nazionale non è cosa facile, ma sarà l'obiettivo nella modalità Triplo Slam di *UEFA*. È una vera stagione da giocare dall'inizio alla fine, pensando non solo al calcio, ma anche agli obiettivi societari. Niente male!



Nella schermata principale, si leggono le news e si gestisce la squadra.



Il blog del presidente vi assegnerà, mano a mano, degli obiettivi.



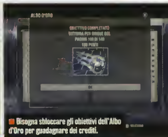
Valutate i vostri giocatori attraverso le pagelle di fine gara.



Una stagione lunghissima, in cui si gioca nei posti più impensati.



Il pallone grigio non si vede benissimo. Per fortuna si può cambiare.



Bisogna sbloccare gli obiettivi dell'Albo d'Oro per guadagnare dei crediti.



I giocatori più importanti sono abbastanza ben realizzati.



Finezza: il radar diventa trasparente se ci si passa sopra.

tuo profilo?", "vuoi sovrascriverlo?", "ma sei sicuro?", "sicuro sicuro?", che appaiono ogni cinque secondi (tranne quando serve davvero, così capita che si perdano i dati di alcune modalità) rimbalzando sullo schermo e impedendo di centrare il tasto giusto finché non si fermano.

Terminata l'analisi della configurazione del sistema di controllo/interfaccia, parliamo di calcio e del gioco. EA è stata abbastanza brava a sfruttare la licenza ufficiale della UEFA. Ci sono ben 17 campionati tra cui scegliere, nei quali è praticamente impossibile non trovare le migliori squadre d'Europa, dato che ci sono anche le peggiori. Tutte, chiaramente, hanno le licenze ufficiali e le rose aggiornate al primo febbraio del 2007, pur se permangono delle scelte incomprensibili, tipo V. Bernado all'Inter che sostituisce Materazzi. Comunque, gli errori sono pochi e, attraverso l'editor, volendo, si possono sistemare i nomi dei calciatori, lo schieramento iniziale delle squadre, gli addetti ai calci di punizione e via dicendo.

La licenza solida è un punto di partenza per parlare dell'evoluzione del calcio EA su PC. Se, infatti, il numero di squadre presenti è maggiore rispetto alla versione Xbox 360, il gioco vero e proprio, sostanzialmente, è ancorato a meccaniche legate alle vecchie edizioni per console. In sostanza, ci sono due giochi differenti, e quello per PC equivale alla versione PlayStation 2, nonostante le possibilità hardware decisamente superiori rispetto alla vecchia console di Sony. Diciamo questo per correttezza d'informazione. In realtà, il fatto che su PC si debba giocare in versione "vecchio stile" non è necessariamente un male. Anzi, da certi punti di vista, questo *UEFA Champions League* è decisamente più piacevole.

Dopo i passi in avanti già apprezzati in *FIFA 07*, ora l'Intelligenza Artificiale è stata ulteriormente migliorata, anche se non rivoluzionata. Ci piace il modo in cui i calciatori si muovono sul campo, come s'inseriscono e come contrastano. Apprezziamo anche la gestione dei calci piazzati, la migliore nel panorama attuale, con diverse possibilità di calcio (di prima, di seconda, con delle finte) e una rapida opzione per selezionare il tiratore. Peccato che, e qui troviamo una pecca nella I.A., i falli subiti siano davvero pochissimi, limitati anche alle difficoltà più elevate. Per il resto, le squadre avversarie sono abbastanza

PC VS XBOX 360

In queste pagine, abbiamo parlato della versione di *UEFA* per Xbox 360. La console di Microsoft, attualmente, è la terra di frontiera del calcio di EA. Non solo le animazioni sono state completamente riprogettate (con palla e giocatori che si muovono indipendentemente, come nel vecchio *Kick Off*), me si possono anche modificare le strategie, come in *PES 6*. Bellissimo il gioco online, in cui si deve costruire una squadra da zero "vincendo" dei giocatori con un sistema simile a quello delle figurine. I calciatori si possono anche scambiare via Internet. Tranquilli, non tutto è oro quello che luccica: l'Intelligenza Artificiale e la gestione dei calci piazzati sono peggiori. Su PC, insomma, si gioca meglio.



Notate come la difesa a quattro stia stretta e perfettamente in linea.

I giocatori più forti sono indicati con una stellina.

Uno dei rarissimi fuorigioco mostrato al replay.

I gol sono spesso molto calcistici, dato che si riesce a segnare in maniera credibile.

REQUISITI IN VISTA
Attenzione: se avete Windows Vista, i requisiti minimi sono leggermente superiori rispetto a quelli necessari per XP. Vi servono un processore a 1,5 GHz e 512 MB di RAM.

equilibrate, sanno portare palla, muoversi decentemente e tirare con convinzione, anche se *UEFA*, come tutti gli sportivi, dà il meglio di sé nel multiplayer (da provare online).

Oltre alla possibilità sempre ottima, ma non sfruttata bene come su Xbox 360, di giocare contro degli avversari in carne e ossa via Internet, *UEFA* vanta altre diverse interessanti modalità.
La più scontata è quella di poter disputare una Champions League a partire dalla fase a gironi fino ad arrivare alla finale. Si è liberi di selezionare tutte le squadre presenti nel database, ma il sistema non è comodo. Se, invece, si desidera una sfida ancora più lunga, la modalità appropriata è quella chiamata Triplo Slam, che sostanzialmente è una versione elaborata del Manager Mode di *FIFA 07*. Scegliete una squadra tra le tante disponibili e con essa provate a vincere, nello stesso anno, campionati, coppa nazionale e Champions league.
Oltre alle partite, in questa modalità ci sono diversi altri compiti da portare a termine, come esaudire alcuni desideri del presidente (a volte assurdi) o effettuare certe operazioni di mercato.
Il tutto non è male – soprattutto, è



lunghissimo e pieno di avvenimenti – ma, ancora una volta, è gestito in maniera macchinosa.

Il tipo di gioco che ci piace di più, comunque, sono le Sfide, che consentono di rivivere alcuni momenti topici delle Coppe dei Campioni del passato, cercando di sovvertire l'esito di quegli incontri con le rose di oggi. Riuscire, per esempio, a ribaltare lo 0-4 del Milan contro il Barcellona nel 1994; oppure a rimontare, sempre sul Milan, usando il Liverpool nel 2005. Sono scenari organizzati secondo il tipo d'incontro (qualificazioni, quarti, finale, eccetera), via via più difficili, e hanno obiettivi multipli da conseguire. Proprio questi obiettivi, riassunti in un Albo d'Oro, sono uno stimolo a giocare sempre di più a *UEFA Champions League*, dato che ciascuno di essi garantisce un certo numero di punti, con i quali acquistare dei bonus come palloni, stadi, e via discorrendo.

A parte la sua macchinosità nella gestione – fastidiosa, ma faticosamente superabile – *UEFA Champions League 2006/2007* è un buon gioco di calcio. È migliore, in campo, di *FIFA 07*, ma forse non al punto da giustificarne l'acquisto. Lo legittimano, invece, sia la licenza, sia le nuove modalità. Se v'interessano, il gioco vi piacerà. A patto di avere un pad completamente personalizzabile.

Alessandro Galli 

IN ALTERNATIVA...

FIFA 07, Ott 06, 8
Giocabilità convincente e una buona varietà di opzioni. Per chi non si accontenta di disputare la Champions.

Pro Evolution Soccer 6, Nat 06, 8½
Il bel calcio simulato è ancora appannaggio della serie di Konami. Ha meno licenze, ma giocabilità e realismo sono stellari.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.uefachampionsleague0607.ea.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,07 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, joypad**
- Multiplayer **Stesso PC, Internet, LAN**

- Ha la licenza della Champions League
- Buone modalità di gioco
- Si gioca un calcio piacevole

- Interfaccia e controlli fastidiosi
- I.A. come sempre migliorabile
- Non troppo diverso rispetto a *FIFA 07*

Episodio di passaggio del calcio secondo EA, vanta una licenza fortissima, ma non è una rivoluzione rispetto a *FIFA 07*. È bello palla in campo, ma è penalizzato da un'interfaccia e da una gestione del controllo frustranti.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
8	8	8	8	7	9

www.gamesradar.it

■ Per farsi luce nell'oscurità, è bene usare torce o razzetti, ma occorre fare attenzione perché le fonti luminose attirano i mostri.

■ I primi mostri con cui si avrà a che fare sono questi cagnolini, tutt'altro che affettuosi.

GENERE: AVVENTURA HORROR

PENUMBRA OVERTURE: EPISODE 1

Come trasformare un demo da paura in un'avventura horror.

IN ITALIANO

***Penumbra* gode di una buona traduzione in italiano, che riguarda, però, solo sottotitoli, menu e documenti. Il doppiaggio è stato mantenuto nell'originale versione inglese e risulta particolarmente d'effetto nell'economia della cupa atmosfera generale.**

IL destino riserva strane sorprese. Capita che un team di sviluppo si trovi a dover realizzare il demo tecnologico di un motore 3D e, per farlo, decida d'inventarsi una brevissima avventura e di ambientarla in uno scenario terrorizzante e dall'atmosfera cupa.



Il demo si rivela un successo, ma non solo per le sue potenzialità tecniche: tutti rimangono colpiti dalle ambientazioni e dalla trama, seppur accennata, che fa da contorno alla dimostrazione. Da qui all'idea di sviluppare e rendere commercializzabile il tutto, il passo è stato più che breve, tant'è che, adesso, il demo di Frictional Games ha assunto le fattezze di una vera e propria trilogia horror dal titolo *Penumbra: Overture*.

Il pretesto che dà il via a questa spirale di angoscia è uno dei più classici: il protagonista, Philip, dopo la morte della madre riceve una misteriosa lettera che lo porterà in Groenlandia, sulle tracce del padre, scomparso poco prima della sua nascita. Qui, si troverà catapultato in una strana miniera abbandonata e sepolta dai ghiacci, in cui (come raccontato dagli appunti personali sparsi nella varie stanze) hanno avuto luogo eventi tutt'altro che rassicuranti.

Non serve essere dei patiti di Lovecraft per capire che, almeno in buona parte del gioco, non troveremo uno sfoggio di idee particolarmente originali, ma *Penumbra: Overture* ha a sua disposizione altri assi nella manica. Innanzitutto, vale la pena nominare il Newton Game Dynamics, cioè il motore fisico che sta alla base dell'avventura. Il suo pregio sta nell'impiego che ne viene fatto all'interno del gioco.

Penumbra: Overture è un'avventura grafica a tutti gli effetti, che ha preso in prestito la visuale in prima persona tipica degli FPS. Tale scelta rientra nell'intento di voler offrire un'esperienza particolarmente realistica e "fisica", sotto diversi punti di vista. L'interazione con gli scenari raggiunge picchi difficilmente apprezzabili nelle avventure grafiche classiche, tant'è che tutti gli oggetti presenti attorno al personaggio (anche quelli "inutili" ai fini del proseguimento nel gioco) possono essere spostati, lanciati, frantumati o, se proprio non se ne può fare a meno, usati come arma.

I combattimenti, all'interno di *Penumbra*, sono quasi sempre un presagio di morte imminente: il protagonista è in grado di sferrare degli attacchi con martello o piccone, che si dimostrano utili per spaccare casse e aprire porte, ma decisamente poco efficaci contro gli avversari che, al massimo, vengono allontanati per pochi secondi. Per colpire, si deve tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e muoverlo rapidamente, ma il tempo di reazione fra l'input e l'attacco effettivo lascia troppo a desiderare per sperare di cavarsela in un confronto diretto. In questo caso, meglio dimenticare il detto "la miglior difesa è l'attacco", riporre ogni ambizione da cuor di leone e imparare a nascondersi come ci ha insegnato papà Sam Fisher. La parola d'ordine è: evitare le zone di luce, magari camminando acquattati e restando immobili se c'è un mostro che guarda verso di noi. Guai, inoltre, a incrociare troppo a lungo il suo sguardo: Philip andrebbe irrimediabilmente nel panico e verrebbe avvistato nel giro di un attimo. L'Intelligenza Artificiale dei nemici li rende prevedibili quel tanto che basta

> **"I combattimenti sono un presagio di morte imminente"**

LA DURATA DELLA PENOMBRA

Questo primo capitolo della trilogia di *Penumbra: Overture* non verrà ricordato per la sua durata. Bastano otto ore per riuscire a venire a capo della situazione: un tempo accettabile solo in virtù del prezzo cui il gioco viene proposto e che dovrebbe restare invariato anche in occasione dell'uscita dei due episodi successivi.



KIT DA INCUBO

Accedere all'inventario è agevole: basta premere TAB per aprire la schermata principale e selezionare gli oggetti da combinare o da usare. Inoltre, sono previsti alcuni tasti di accesso rapido predefiniti, che attivano oggetti di particolare interesse (come la torcia) e altri, da impostare secondo le preferenze del giocatore. Fate attenzione, però: mentre frugherete nel vostro inventario, il gioco non andrà in pausa e i nemici potranno azzannarvi a volontà.



■ Fra i putridi scaffali della miniera, troverete antidolorifici e strani manufatti che permettono di salvare la partita.

FOBIE ASSORTITE

La paura è un ingrediente fondamentale di *Penumbra*, ed è accentuata sia dall'atmosfera inquietante, sia dall'impossibilità di difendersi efficacemente dagli attacchi nemici. Come se non bastasse, durante le situazioni particolarmente tese, c'è sempre il rischio che il protagonista vada nel panico, rivelando ai mostri la propria posizione.



UNA LUCE NELL'OSCURITÀ

Il gioco prevede due differenti modalità di salvataggio. La prima consiste nell'usare degli strani manufatti luminosi dislocati nelle stanza chiave dell'avventura. La seconda, invece, è una procedura automatica che salva la posizione quando si entra in determinate aree della mappa (una sorta di checkpoint, insomma). In entrambi i casi, i punti di salvataggio sono posizionati in modo da equilibrare al meglio la difficoltà del gioco, senza renderlo frustrante.

■ Non mancano i classici enigmi che prevedono l'attivazione di strani macchinari, grazie a precise sequenze di interruttori.

CHE FISICA!

Ciò che, inizialmente, è solo un semplice giocherellare con gli oggetti disseminati nello scenario, diventa una necessità non appena ci si accorge che, per venire a capo di certi enigmi, occorre sfruttare al meglio la fisica del gioco. Pertanto, ci si dovrà ingegnare per trovare il modo di accatastare delle scatole una sopra l'altra o, ancora, per capire come sfruttare un precipizio in modo da aprire una cassa troppo resistente.

■ Gli oggetti ingombranti vanno afferrati e trascinati da una parte all'altra della stanza per essere usati, come nel caso di questa scala.

■ Quando il protagonista si accovaccia per nascondersi, la visuale diventa di un blu intenso.

da permettere di osservarne i movimenti e impararne le traiettorie, ma, una volta avvistata la preda, è difficile che se la lascino sfuggire.

L'unico modo per scappare è raggiungere stanze con porte che si possano chiudere bene, altrimenti meglio barricare l'entrata con qualunque cosa capiti a tiro: i mostri non si faranno pregare e proveranno ad aprire o a intrufolarsi in qualche modo. Per riprendere le forze, il protagonista può assumere degli antidolorifici o aspettare di recuperare, con il passare dei minuti, uno stato di salute accettabile. Meglio, però, non ridursi mai in fin di vita, specie considerando il fatto che l'accesso all'inventario non mette il gioco in pausa e frugare fra gli oggetti ci lascia alla totale mercé del nemico.

Nonostante le buone impressioni suscitate da *Penumbra: Overture*, bisogna sottolineare che le sue origini di "demo" sono ancora abbastanza visibili. All'ottima fisica si contrappone una grafica decisamente scarna, e basta un incontro ravvicinato con uno dei cani rabbiosi che circolano per le miniere, per accorgersi che il quadrupede è molto simile ai suoi colleghi di qualche *Resident Evil* fa. Inoltre, restando in tema con il gioco Capcom, la I.A. dei nemici di *Penumbra*, pur non deludendo, è lontana anni luce dall'intraprendenza degli avversari di Leon in *Resident Evil 4*.

Tra luci e ombre (è proprio il caso di dirlo), il primo episodio di questa nuova trilogia si rivela un'interessante finestra su ciò che è possibile ottenere applicando un motore fisico solido all'universo delle avventure grafiche. Il risultato consiste in un maggiore realismo e in enigmi più verosimili, come quelli presenti in *Penumbra*, che prevedono di raccogliere oggetti fuori portata maneggiando un bastone o di costruire scale di fortuna accatastando casse e bauli.

Un gioco da provare se amate le avventure grafiche e l'horror, che potrebbe invogliarvi all'acquisto anche in virtù del prezzo conveniente.

Elisa Leanza 

IN ALTERNATIVA...

Condemned, Giu 06, 6½
Ancora atmosfere inquietanti, ma con un approccio più poliziesco. Alcune sbavature nella realizzazione del gioco gli hanno permesso di raggiungere poco più di una sufficienza.

Scratches – Graffi Mortali, Giu 06, 8
Se ciò che state cercando è una buona dose di ansia e paura, ma, allo stesso tempo, preferite dedicarvi a un'avventura grafica classica, questo è il gioco che fa per voi.

info ■ Casa **Lexicon Entertainment** ■ Sviluppatore **Frictional Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.penumbra-overture.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB (GeForce 4MX non supportata), 800 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

■ Atmosfera claustrofobica
■ Buona interazione con lo scenario
■ I.A. dei nemici soddisfacente

■ Brevità dell'avventura
■ Grafica un po' sottotono
■ Trama non troppo originale

Penumbra: Overture **raggiunge lo scopo prefissato: regala un'esperienza di gioco inquietante e mette in luce le interessanti opportunità concesse dall'utilizzo di un buon motore fisico, abbinato allo stile delle avventure grafiche.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	ENIGMI
6	7	6	6	7	7


L'opzione "inizio rapido" consente di partire con una delle razze già impostate in una galassia casuale.


Per ogni progetto di astronave possiamo decidere individualmente la posizione nello scafo di ogni componente.

GENERE: STRATEGIA SPAZIALE A TURNI

SPACE EMPIRES V

L'Impero Galattico collassa su se stesso.

LINGUE INTERGALATTICHE

Space Empires V verrà distribuito nel nostro Paese con confezione e manuale tradotti in italiano. Il gioco, invece, rimane completamente in inglese. La versione nei negozi è già aggiornata alla patch 1.20.

STELLE POPOLATE

Le partite multiplayer di *SE V* possono svolgersi in due modi: a turni o con "movimento simultaneo". Nella prima modalità, i giocatori eseguono le proprie mosse a turno e gli ordini impartiti vengono eseguiti durante il turno stesso. Nella seconda, invece, ogni giocatore invia ordini alle proprie flotte e si occupa della gestione del suo impero. Quando tutti hanno terminato, tali informazioni vengono elaborate ed eseguite simultaneamente; il computer risolve in modo automatico gli eventuali scontri, e non sono consentite battaglie tattiche.

I giochi a turni di conquista dello spazio vanno di moda, in questi mesi. Dopo il bellissimo *Galactic Civilizations II: Dark Avatar*, recensito sul numero scorso, ora tocca a Malfador Machinations lanciare le sue flotte di astronavi alla conquista dei nostri PC. Purtroppo, come vedremo, molte di esse hanno i motori scricchiolanti...

Space Empires V è il seguito di uno degli strategici spaziali più popolari di sempre (la versione "Deluxe" di *Space Empires IV*, a oltre cinque anni dalla sua pubblicazione, è tutt'oggi disponibile su Steam, e ancora molto giocata).

La struttura ricalca quella classica del genere: nei panni di una civiltà interstellare che sta per muovere i primi passi nello spazio profondo, il giocatore deve inviare nel cosmo flotte di navi, ricercare nuove tecnologie, colonizzare pianeti e, prima o poi, imbattersi in altre forme di vita. Quando ciò avviene, i risultati possono essere scambi commerciali, alleanze, trattati diplomatici di vario tipo o guerre.

Ogni partita inizia con la generazione casuale dell'universo in cui giocheremo – sulla base di parametri che possono essere definiti da noi o lasciati al caso (dimensioni della galassia, numero delle civiltà rivali, condizioni di vittoria e così via). Il numero di tali scelte è molto vasto, ma, e qui iniziano i primi problemi, non sempre risulta chiaro come una certa decisione modificherà, in concreto, la sfida che stiamo per intraprendere.

Mentre è abbastanza normale che, di fronte a un nuovo gioco, si sia portati a sperimentare prima di decidere quali siano le scelte migliori, una volta entrati in partita la complessità di *SE V* si rivela elevatissima fin dalle prime battute. La miriade di elementi da seguire rende difficile discernere se qualcosa stia accadendo perché abbiamo impostato una certa opzione (per esempio, il livello di avanzamento tecnologico) o per via di altri imponderabili fattori.

Ciò rappresenta il principale difetto del gioco, una volta che, superata la fase di apprendimento, si inizia a cercare di orientarsi tra le mille opzioni disponibili nella gestione del nostro impero. A causa di un'interfaccia utente non ottimale e della scarsità d'informazioni

> "È soffocato dall'eccesso di dettagli"

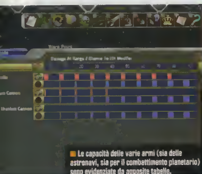
utili a decidere quale potrebbe essere il nostro prossimo passo, *SE V* è molto "opaco" nel momento in cui si tratta di far comprendere al giocatore le reali conseguenze di una scelta. Quali, tra gli innumerevoli fattori che possiamo microgestire, sono davvero importanti, e quali potrebbero essere trascurati? Le nostre astronavi sono progettabili fin nei minimi dettagli, posizionamento dei componenti nello scafo incluso, ma l'impressione che si ha, una volta entrati in battaglia, è che, anche con una collocazione casuale degli stessi, la forza complessiva della nave non sarebbe cambiata. Inoltre, essendo le campagne molto lunghe, talvolta è necessario attendere parecchio tempo prima di rendersi conto che gli esiti di una decisione (per esempio investire in "Studi Culturali" invece che in "Psicologia") non erano quelli inizialmente attesi.

A peggiorare il senso di frustrazione e confusione vi sono i numerosi bug che hanno accompagnato l'uscita di *SE V*. Un problema nella gestione della memoria rende il programma alquanto instabile e, al momento in cui scriviamo, malgrado diverse patch non è ancora stato risolto. Alcuni aspetti del regolamento non funzionano come indicato nel manuale e ciò contribuisce a generare ulteriore confusione, nel momento in cui il giocatore non può più essere certo se un risultato inatteso è dovuto a una decisione sbagliata o a un bug. L'interfaccia utente, come scritto, è inadeguata, e non riesce a filtrare

SCONTRI STELLARI

Uno degli aspetti migliori di *SE V* è il combattimento tattico tra astronavi. Quando due flotte nemiche si incontrano, il giocatore è portato su una griglia che mostra le singole navi a distanza ravvicinata. Da qui, esse possono essere mosse individualmente in base alla tattica desiderata, nonché impiegare le loro armi contro i nemici. Un'interessante opzione data dal programma è quella di "simulare" scontri fittizi tra i nostri vascelli e quelli di altri imperi – purché durante il gioco si sia venuti in possesso di dati sulle loro capacità. In questo modo, potremo valutare senza rischi, per esempio, una particolare tattica di combattimento o le capacità di battaglia di un nuovo progetto di astronave da guerra.




■ Le capacità delle varie armi (sia delle astronavi, sia per il combattimento planetario) sono evidenziate da apposite tabelle.

SUPER RICERCHE

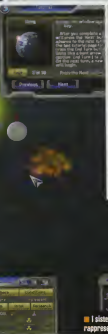
Space Empires V, più che un "albero tecnologico", ha un'intera foresta: la quantità di cose che può essere ricercata in una miriade di settori diversi (civili, militari, tecnologici, sociali...) è enorme, e questo, al tempo stesso, è un pregio e un difetto: talvolta, infatti, si ha la sensazione di stare progredendo verso nuove tecnologie più o meno con lo stesso ritmo con cui l'umanità lo sta facendo nel mondo reale. Fortunatamente, gli sviluppatori hanno incluso nella confezione un enorme poster a colori e in inglese stampato su due facciate, che riassume tutte le scoperte possibili.

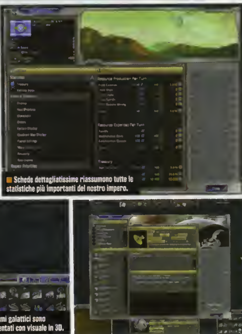


AGGIORNAMENTI GALATTICI

Al momento in cui andiamo in stampa, la versione più recente di *Space Empires V* è la 1.25, ed è su questa che si basa la nostra prova. Vi consigliamo senz'altro di scaricare la patch dal sito ufficiale o dal DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, e di agglomare il programma prima di giocare, perché con essa vengono risolti molti bug e diversi problemi dell'Intelligenza Artificiale. In ogni caso, gli sviluppatori continuano a lavorare sul programma e l'aggiornamento 1.30 è già stato annunciato.






■ Schede dettagliatissime riassumono tutte le statistiche più importanti del nostro impero.


■ I sistemi galattici sono rappresentati con visuale in 3D.

le informazioni importanti da quelle secondarie – fallendo nel proposito di presentare una visione coerente di ciò che sta accadendo nella partita.

Malgrado quanto abbiamo scritto, non desideriamo dare un'impressione troppo negativa di *SE V*: si tratta di uno strategico molto ricco e profondo. Il giocatore che riesce a impadronirsi dei suoi meccanismi essenziali (impresa paragonabile all'imparare i rudimenti di una lingua straniera) verrà gratificato dal simulatore di impero spaziale probabilmente più completo che sia mai stato creato. Nel suo tentativo di includere qualsiasi concetto fantascientifico mai immaginato, *SE V* potrebbe essere paragonato a un magazzino enorme e stracolmo di cose, ma tenuto nella più totale confusione. Sarebbe stato bello partire da un nucleo di regole-base e imparare gradualmente gli aspetti più avanzati del gioco, magari attraverso una serie di scenari di complessità crescente. Invece, più e più volte durante la nostra prova, abbiamo abbandonato una partita, arrabbiati e frustrati, solo per essere stimolati a riprenderla proprio dal fascino della vastità di opzioni che Malfador è riuscita a infilare in *SE V* – in una sorta di rapporto amore-odio quasi schizofrenico.

Se *SE V* fosse l'unico strategico spaziale a turni in commercio, solitario come un asteroide nello spazio, allora lo indicheremmo come un titolo degno di attenzione – a patto di armarsi di una notevole dose di pazienza. Ma è schiacciato tra il suo stesso predecessore (molto più giocabile) e *Galactic Civilizations II* – mentre vi è addirittura la rivalità di titoli più "leggeri", come il riuscito *Starships Unlimited* di Matrix, da tenere in considerazione per chi cerca un'esperienza meno impegnativa.

Tutti questi fattori rendono difficile raccomandare *Space Empires V*, se non a chi vuole davvero provare tutti i giochi del suo genere.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Space Empires IV Deluxe
Il predecessore di *SE V* è disponibile su Steam a un prezzo contenuto e in versione "Gold" (con numerosi Mod realizzati dai fan). È molto più riuscito e divertente del seguito.

Galactic Civilizations 2 Gold, Apr 07, 9
L'attuale re degli strategici spaziali a turni. La versione "Gold" include sia l'originale, sia l'espansione *Dark Avatar*, ed è caratterizzata da un'enorme profondità, immediatezza e da una delle migliori I.A. mai viste.

Info ■ Casa **Empire Interactive** ■ Sviluppatore **Malfador Machinations** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.spaceempires5.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 1,8 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- ■ Albero tecnologico dettagliatissimo
- ■ Interessante sistema di combattimento tra astronavi
- ■ Supporto per Mod ed espansioni
- ■ Diversi problemi tecnici
- ■ I.A. abbastanza debole
- ■ Giocabilità poco intuitiva

Se volete avere un compendio di idee della fantascienza degli Anni '30 ai nostri giorni, allora *Space Empires V* è il gioco che fa per voi; ma se desiderate divertirvi senza pensieri, è meglio considerare una delle alternative offerte dal mercato.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MOD
6	6	6	8	5	8

6



La qualità grafica esibita dal titolo Sega è notevole, così come le animazioni facciali.



In *Virtua Tennis 3*, il magnifico Federer vola a rete come nella realtà!

GENERE: GIOCO DI TENNIS

VIRTUA TENNIS 3

Sega rifà il trucco alla sua leggendaria serie tennistica!

IN ITALIANO
Scatola, manuale e testi a video di *Virtua Tennis 3* sono stati tradotti in italiano.



IN principio fu ***Pong***. Poi arrivarono i vari ***Match Point, Passing Shot, Virtua Tennis, Advantage Tennis, 4D Sport Tennis, Pro Tour Tennis, International Tennis 3D, Tennis Cup, Smash Court Tennis Pro Tournament, Tennis Masters Series*** e ***Top Spin***.

Gli appassionati della nobile disciplina del tennis – definizione coniata ad hoc dalla celebre coppia di giornalisti sportivi Rino Tommasi e Gianni Clerici – hanno potuto contare, nel corso degli ultimi 20 anni, su un buon numero di simulazioni tennistiche per le più svariate piattaforme videoludiche. L'evoluzione è stata costante e inesorabile: da una semplice pallina e due blocchi sullo schermo, si è arrivati a un Roger Federer in carne e ossa (pardon, poligoni e texture) che si muove sul monitor con l'eleganza e la maestria della sua controparte reale.

Virtua Tennis 3, l'ultimo nato della leggendaria serie di coin-op firmati da Sega, ha le carte in regola per stupire i giocatori, anche se i fan del realismo a tutti i costi storceranno il naso di fronte all'ennesima rivoluzione fisica proposta dai game designer giapponesi. Certo, i colpi a disposizione del giocatore non raggiungono la profondità e la qualità mostrate da altre blasonate simulazioni tennistiche (*Top Spin* su tutte), ma la curva d'apprendimento è semplicemente inesistente: in un paio di minuti, si è in grado di padroneggiare qualsiasi gesto tecnico proprio di questa disciplina. Tuffi spettacolari, accelerazioni devastanti, palline che sfrecciano alla velocità della luce: questa è l'essenza della serie *Virtua Tennis* ed è stata riproposta alla grande anche nel terzo episodio. Per realizzare passanti alla Federer, volée alla Henman o servizi al fulmicotone alla Roddick, è stato confezionato un sistema di controllo immediato: un pulsante per il colpo di piatto, uno per il famoso top spin, un altro per il cosiddetto colpo tagliato e l'ultimo per l'immancabile pallonetto. Niente prodezze speciali, niente controllo millimetrico di volée e demi-volée, ma preparatevi a una serie di scambi furiosi e ribattute poderose per prendere in contropiede l'avversario. Giocare un match a *Virtua Tennis 3* è

> **"Le gocce di sudore sul viso della Sharapova sbalordiscono chiunque"**

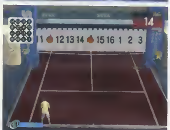
come disputare una partita a scacchi: è necessario preparare una strategia per sfruttare i punti deboli del "nemico".

In quella che potremmo definire la più riuscita incarnazione di *Pong* nel nuovo millennio, avrete a disposizione una ventina dei migliori tennisti dell'ATP (13 uomini e 7 donne): scendere in campo con il Roger "Express" Federer è una cosa, affrontare invece Nadal con l'arrampica-rete Taylor Dent è un'altra storia. Il parterre di atleti è in grado di soddisfare i palati fini e di assecondare qualsiasi stile di gioco. Ce n'è davvero per tutti i gusti

COME RIBATTERE
L'intelligenza Artificiale sviluppata per *Virtua Tennis 3* è in grado di offrire ai giocatori un buon livello di sfida. In base alla difficoltà selezionata (quattro livelli in totale), i vari Federer, Nadal e compagnia mostreranno un'aggressività e una precisione crescente nella gestione dei colpi.



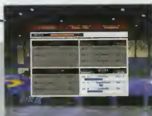






IL TOUR MONDIALE

Come nella serie *Top Spin*, anche in *Virtua Tennis 3* il cuore del gioco è rappresentato dalla modalità Carriera, denominata "Tour Mondiale". Nulla è stato stravolto rispetto al secondo episodio, ma si è lavorato con piccoli ritocchi e con l'aggiunta di superbi mini giochi. Una volta creato un alter ego virtuale, il vostro compito sarà quello di guidarlo alla conquista del primo posto nel ranking della classifica ATP. Ci sono un calendario, una mappa e una serie di eventi cui partecipare. Oltre a cercare di vincere tornei, dovrete impegnarvi in sessioni di allenamento piuttosto originali. Vi troverete ad affrontare palle giganti, a giocare a bowling, a provare il curling e molto altro. Una volta ottenuto un certo punteggio, avrete dei punti da spendere per migliorare le caratteristiche del vostro campione.





CORDE TASTIERA O JOYPAD?

Sebbene sia molto giocabile anche con la sola tastiera, consigliamo di affrontare i match di *Virtua Tennis 3* equipaggiati con un buon joypad. Il gioco sfrutta solo quattro tasti.

IL MULTIPLAYER DIMEZZATO

Al contrario della versione per Xbox 360, *Virtua Tennis 3* per PC (come per PlayStation 3) non prevede alcun supporto per il gioco online. La scelta ci ha lasciato alquanto stupiti e non ne comprendiamo i motivi. Come sempre, sarà possibile sfidarsi con gli amici sullo stesso PC in partite singole e in doppi. Peccato per questa decisione, che ci ha amareggiato non poco.



È sempre divertente cimentarsi nel doppio, considerando l'assenza del multiplayer.



Giocare a bowling con il servizio è quantomeno spassoso.



In base alla superficie (terra battuta, cemento, sintetico ed erba), le qualità tecniche dei tennisti variano quasi come nella realtà: per un Nalbandian, attaccare sull'erba potrebbe rivelarsi controproducente, così come vedere il buon Tim Henman giocare da fondo campo sulla terra rossa.

Se intendete sfidare una di queste celebrate superstar della racchetta, è sempre possibile ricreare un vostro alter ego virtuale: i parametri a disposizione non sono tanti, ma offrono ugualmente una buona libertà di caratterizzazione. A tal proposito, uno dei punti di forza di *Virtua Tennis 3* è l'utilizzo della grafica delle console della "nuova generazione": gli amanti del tennis e i giocatori occasionali resteranno a bocca aperta di fronte allo spettacolo che si materializzerà ai loro occhi.

Le animazioni facciali sono strabilianti, così come gli effetti di luce e l'impatto visivo complessivo è stupefacente. Le gocce di sudore sul viso della bella Maria Sharapova o il muso duro di Rafael Nadal dopo aver vinto un punto decisivo sono in grado di sbalordire chiunque. E che dire dei movimenti reali degli indumenti indossati dai tennisti o dei tuffi spettacolari alla "Bum Bum" Becker?

Dopo la problematica conversione di *Top Spin 2* per PC, nutrivamo qualche dubbio anche su *Virtua Tennis 3*. A parte qualche problema grafico (risolvibile con un aggiornamento dei driver sia per le schede di AMD/ATI, sia per quelle marchiate NVIDIA), il lavoro effettuato da Sumo Digital è invece più che positivo. Sullo schermo, anche nelle partite in doppio, si ha costantemente un buon frame rate e i rallentamenti sono sporadici: nulla di paragonabile all'incarnazione poco esaltante di *Top Spin 2*.

Da un punto di vista prettamente tecnico, dunque, il pericolo è scampato. Il resto, è tutto da giocare, quindici dopo quindici.

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

Top Spin 2,
Nat 06, 7,5
L'incarnazione PC dell'ultimo episodio della serie *Top Spin* ci ha lasciato un po' con l'amaro in bocca. ottima giocabilità, buona profondità simulativa, pessima conversione da un punto di vista tecnico.

Tennis Masters Series 2003,
Nat 02, 8
Una discreta variante alla coppia *Virtua Tennis/Top Spin*, per gli appassionati del tennis su PC.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sumo Digital** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 52,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.virtuatennis.net

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Windows 2000, XP, Vista**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Immediato
- Grafica spettacolare
- Minigiochi esaltanti

- Poco simulativo
- Schemi di gioco ripetitivi
- Multiplayer limitato (solo sullo stesso PC)

Il *Pong* del nuovo millennio arriva alla terza reincarnazione nel mondo PC. Grafica superba, una giocabilità immediata e divertimento sfrenato. Peccato solo per l'ingiustificata l'assenza, nel 2007, del multiplayer online.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
8	7	8	8	7	7

Gli sci non consentono i numeri possibili con uno snowboard, ma sono comunque in grado di regalare parecchie emozioni.



GENERE: GIOCO SPORTIVO

FREAK OUT EXTREME FREERIDE

Anche andare fuori pista può diventare una disciplina, ma attenzione a non mettere troppi paletti!

IN ITALIANO

Freak Out Extreme Freeride è stato interamente tradotto in italiano: oltre alla confezione e al manuale, anche tutti i testi a video appariranno nel nostro idioma. Segnaliamo la presenza di parecchie imprecisioni, che fortunatamente non minano la comprensibilità.



CAPITA raramente, ma chi vive di pane e videogiochi ormai è in grado di distinguere quando un titolo è destinato non solo a essere bello, ma a lasciare un'impronta nelle menti dei giocatori.

È il caso della serie di *Tony Howk's Pro Skater*, che ha stabilito nuovi confini per quanto riguarda la giocabilità: una serie di mosse codificate, una sorta di codice da interpretare, un nuovo modo di gestire il joypad che ha affascinato una generazione di ragazzi. Sembra banale, ma chi ha avuto modo di controllare Tony in uno dei tanti giochi a lui ispirati, ha sicuramente apprezzato quella fusione fra giocatore e joypad che rendeva esaltante ogni evoluzione del personaggio.

Il particolare sistema di controllo di *Tony Howk's* ha poi ispirato una serie di titoli che, in qualche maniera, ne condividevano le meccaniche: il joypad era gestito grossomodo alla stessa maniera, indipendentemente dal fatto che sotto i piedi del protagonista ci fosse uno skateboard, una BMX, una tavola da snowboard o chissà cos'altro. Ci prova anche questo *Freok Out Estreme Freeride*, centrato sulla disciplina dello sci fuoripista. La prima discesa cui si viene messi di fronte esalta per l'apparente vastità. Un numero incredibile di icone affollano la pista e, ogni volta che si tocca una di queste, il gioco va in pausa per spiegare l'obiettivo.

Si passa dalla gara di raccolta (dove bisogna passare sopra un certo numero di oggetti) a quella di acrobazia, in cui sarà necessario ottenere un punteggio minimo eseguendo funambolismi a partire dalla rampa del bonus. Segue anche una serie di gare di "scivolata", durante le quali dovrete "grindare" sopra una serie di tronchi predisposti per l'occasione, e poi ci sono quelle di distanza, in cui bisognerà riuscire a rimanere in aria abbastanza a lungo da guadagnare l'agognato trofeo.

Prese singolarmente, queste competizioni sono divertenti e capiterà spesso di provare e riprovare il medesimo circuito solo per superare un particolare salto. Purtroppo, dopo un pomeriggio trascorso a sghignazzare di fronte a

> "Lo schema di gioco è inflessibile"

ridicole cadute e a bearsi dei tentativi riusciti, la noia prende il sopravvento. A *Freok Out* manca completamente l'omogeneità che contraddistingue la saga di *Tony Howk's*. Non appena si avvia una discesa, ci si rende conto che si sta gestendo l'intera prestazione in funzione di un particolare salto, o di una determinata acrobazia.

Ciò riduce la singola sessione di gioco al raggiungimento di uno o più obiettivi. Praticamente, per come sono strutturate le prove, è realmente arduo inanellare una sequenza di acrobazie concatenate. Lo schema di gioco è inflessibile:

Le missioni sono farcite di obiettivi, così tanti che andranno affrontate numerose volte prima di attivare ogni singola sessione.



NIENTE JOYPAD?

Sebbene un simile titolo sia in grado di offrire le migliori emozioni se abbinato a un ottimo joyoad, *Freok Out* non è perfettamente compatibile con tale opzione. La tastiera è riconfigurabile a piacere, ma il pad proprio non si riesce a impiegare, a meno di ricorrere a programmi esterni. Il gioco, infatti, sembra non assegnare correttamente i tasti. Questo sia con vari modelli di pad Logitech, sia con il 360 Controller per Windows. In molti casi, è comunque possibile ovviare all'inconveniente usando il programma di controllo del joypad, invece che configurandolo dall'interno di *Freok Out*.

Sebbene alcune fasi del gioco possano risultare spettacolari, il level design poco ispirato non spinge a scovare ogni segreto dei livelli.







TANTI MODI DI SCENDERE

Per sbloccare altre piste o del denaro da spendere in nuovo equipaggiamento, bisognerà dedicarsi un po' a tutte le modalità offerte da *Freak Out*:

MISSIONE

Andate alla ricerca di cani sperduti, superate un certo punteggio, "grindate" un numero sufficiente di alberi abbattuti. Praticamente, le classiche sfide dei titoli alla *Tony Hawk's* sono riproposte lungo le piste innevate nella modalità "missione".

DISCESA LIBERA

Semplicemente, si tratta di buttarsi giù dal pendio cercando di arrivare a valle il prima possibile, senza disdegnare qualche acrobazia qua e là, che aiuta a guadagnare del denaro extra.

CORSA ALLE OSSA

Bisogna riuscire a raccogliere tutte le ossa sparse per la pista. Solitamente non è molto difficile: basta andare piuttosto piano. Occhio ai limiti di tempo, però.

STILE IN DISCESA

Punti! Punti! Punti! Non dovrete far altro che guadagnare il maggior numero di punti eseguendo acrobazie di ogni tipo, e possibilmente cercando di concatenarle.

MUSICA MAESTRO

Giochi come *Freak Out* sembrano legati a doppio filo alla musica punk rock moderna e, comunque, a una colonna sonora molto "pompata". In questo caso, fra gli artisti che hanno prestato i loro brani, ricordiamo: 3 Feet Smaller, Jelly Beat e Alone in the Acoustic. Sono sicuramente pezzi orecchiabili, anche se meno noti di quelli che compongono la colonna sonora delle serie proposte da Activision.



■ Le zone calde per le missioni sono segnalate tramite colori inconfondibili.



■ Non lasciatevi intimidire da dei semplici cespugli: li potrete attraversare senza problemi.

è necessario completare tot sfide salto, superare tot punti in questa acrobazia e via dicendo, e il risultato è che, per sbloccare la cima successiva, ci si trova ad affrontare svariate volte la medesima discesa, solo per riuscire a compiere in maniera perfetta quel salto che consentirà di attivare il livello successivo.

Per accedere alle poche montagne presenti, il giocatore è obbligato a passare praticamente tutte le prove offerte, esaltandosi nello scoprire ogni piccolo segreto di un particolare versante, ma anche annoiandosi abbastanza in fretta, giacché per vedere qualcosa di nuovo, si è obbligati a provare e riprovare con insistenza la stessa piccola sezione.

E la varietà di mosse non è eccellente: il personaggio è lento e quasi impacciato, in maniera probabilmente verosimile, ma decisamente poco adatta alla meccanica di un videogioco. Il risultato è che le acrobazie sono credibili e mai esagerate, e proprio per questo poco galvanizzanti per il giocatore, il quale si trova a controllare millimetricamente l'allineamento degli sci col terreno, piuttosto che dilettarsi nel toccare a tempo i tasti deputati ai funambolismi.

Sebbene la grafica sia inizialmente ammaliante, si rimane delusi dello schema di gioco limitato e poco propenso a regalare soddisfazioni.

Anche superando le complesse prove, infatti, non si viene gratificati abbastanza. Per lo più, si ottengono nuovi abiti o attrezzature da sciatore e, al massimo, si migliorano le statistiche del personaggio, incrementando le sue abilità specifiche.

Freak Out Extreme Freeride cerca di copiare da alcuni capisaldi del genere (per lo più, da titoli per console come *Amped* o *SSX*), senza però centrare il bersaglio, principalmente a causa di una struttura dei livelli non particolarmente ricercata. Un maggiore impegno da parte dei programmatori avrebbe potuto rendere il gioco più interessante.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

***Tony Hawk's American Wasteland*, Gen 06, 8**
Il titolo che ha dato inizio a tutto il genere si è incarnato più volte, migliorandosi ed espandendo il proprio schema di gioco. *American Wasteland* è il più recente episodio comparso su PC.

***Alpine Ski Racing 07*, Feb 07, 7**
Un gioco di sci più classico, in cui cimentarsi in discipline come Gigante, Super-G, discesa libera e slalom e downhill.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **Coldwood** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.jowood.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS., DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0**
- Multiplayer **Internet, Schermo diviso**

- Motore grafico snello
- Differenti modalità di gioco
- Difficoltà ben calibrata

- Livelli poco accattivanti
- Ripetitivo a lungo termine
- Problemi con alcuni modelli di joypad

Sebbene curato sotto molti aspetti, *Freak Out* non riesce a trasmettere l'adrenalina necessaria, né a esaltare il giocatore tramite sequenze di spettacolari combinazioni di mosse. Ci si diverte per un po', ma lo si lascia presto nel cassetto.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	SISTEMA DI CONTROLLO
7	7	6	6	4	6

IN ITALIANO

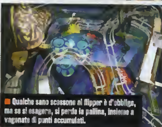
Tutti i testi presenti in *Dream Pinball 3D* sono stati tradotti in italiano, fatta esclusione per il gergo tipico di questi giochi (multiball rimane tale). Il commento sonoro, invece, è in inglese, sebbene si tratti di poche frasi di circostanza facilmente comprensibili.



■ Il massimo del divertimento con un flipper è il multiball: tre a più biglie da gestire contemporaneamente, che metteranno a dura prova chiunque.



■ È stato inserito anche un tavolo dedicato al prossimo gioco di ruolo *Two Worlds*.



■ Qualche sano scossone al flipper è d'obbligo, ma se si esagera, si perde la pallina, insieme a vagonate di punti accumulati.

GENERE: FLIPPER

DREAM PINBALL 3D

Quando lo spazio è tiranno, ma la passione per le biglie è forte, non resta che puntare al flipper virtuale.

IL flipper è un gioco molto "fisico": buona parte del divertimento consiste nell'avvertire le vibrazioni emesse dalla pallina che picchia furiosamente contro le pareti e nel dimostrarsi abili a muovere l'immenso tavolo per dirigere la biglia dove si vuole, evitando il tilt.

Non è un caso, dunque, se le simulazioni di flipper su PC non hanno mai riscosso un enorme successo. Storia a sé fanno *Pinball Fantasies*, *Pinball Illusion* e *Pro Pinball Timeshock*, dei gioielli che, pur privi della componente più propriamente "meccanica", risultavano incredibilmente spassosi. Topware tenta questa strada con *Dream Pinball 3D*, che riprende una struttura simile ai succitati titoli, utilizzando un motore completamente tridimensionale, al passo coi tempi. Il risultato è piacevole: la grafica non vuole imporsi come fotorealistica, ma è quasi fumettosa e caratterizzata da colori accesi e da effetti di riflessione volutamente esagerati.

Il flipper viene visto dall'alto, focalizzando la parte in cui si trova la sfera e seguendola costantemente. Il movimento è fluido anche quando la pallina continua a rimbalzare da una parte all'altra. Quando, invece, viene attivato il multiball, cambia lo zoom e viene inquadrato l'intero tavolo, così da tenere d'occhio contemporaneamente tutte le biglie presenti sul piano. In questi frangenti, per forza di cose si notano meno i dettagli e ci vuole un po' di pratica prima di azzeccare bene il tempismo dei colpi con le palette. I sei flipper disponibili sono abbastanza vari e passano dal tema dell'atteso gioco di ruolo *Two Worlds* ad ambientazioni marine, senza dimenticare la tecnologia e gli immancabili dinosauri. Alcuni sono più ispirati di altri, ma il livello medio è buono, sebbene il tavolo dedicato ai lucertoloni del passato sia, a nostro avviso, il meno galvanizzante, a causa della caotica sezione superiore.

> **"Il movimento è fluido anche quando la pallina continua a rimbalzare"**

La fisica della pallina proposta da *Dream Pinball 3D* sembra piuttosto credibile e, anche se per noi *Pinball Illusion* rimane il punto di riferimento del genere, ci siamo divertiti. Bisogna considerare che stiamo parlando di un flipper virtuale, quindi il rischio è che, dopo qualche giorno di indigestione, il gioco finisca nel dimenticatoio e venga rispolverato solo per qualche fugace partita durante le pause, siano esse di studio o lavorative.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

***Mile High Pinball*,** Mag 06, 7
Un divertente gioco di flipper, più simile a un videogame per PC, che a una simulazione dei tavoli meccanici.

***Pro Pinball Timeshock*,** Lug 97, 8
Allegato a GMC Budget di maggio 2005, è uno dei flipper "virtuali" più divertenti, dopo la saga di *Pinball Illusion*.

IL CONTROLLER GIUSTO

Dream Pinball 3D viene controllato tramite tastiera. I due CTRL (sinistro e destro) comandano i relativi flipper, mentre lo spazio gestisce gli scossoni virtuali. Invio, infine, serve per lanciare la pallina. Altri tasti servono per controllare la visuale, zoomando a piacere (a nostro avviso, però, quella predefinita rimane la migliore). Certo, usare una tastiera non è il massimo, ma è sempre meglio che ricorrere al mouse o al joypad. Di sicuro, il top lo si ottiene con un controller come l'X-Arcade (**www.xgaming.com**, recensito su GMC di marzo 2004, **9**), dotato di pulsati laterali identici a quelli usati nei flipper originali e studiati proprio per questo tipo di giochi.



info ■ Casa **Topware** ■ Sviluppatore **A.S.K Homework** ■ Distributore **New Wave** ■ Telefono **055/7326048** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.dream-pinball.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 500 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0**
- Multiplayer **Stesso PC**

- Snello e piacevole alla vista
- Tavoli di ambientazione varia
- Abbastanza economico

- Riflessi a volte fastidiosi
- Non molto longevo
- È pur sempre un flipper virtuale

Un divertente gioco di flipper su PC. Vi terrà incollati al monitor con movimenti fluidi, una fisica credibile della biglia e tavoli abbastanza vari. Dopo la scorpacciata iniziale, però, lo rispolvererete solo per ingannare il tempo durante qualche pausa.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TAVOLI	FISICA
7	6	8	6	7	8

Le magia Shaikan consente di creare scudi che trasferiscono l'energia degli attaccanti all'incantatore.

GENERE: GDR/RTS

SPELLFORCE 2 DRAGON STORM

Le sfide in inferiorità numerica saranno all'ordine del giorno, assicuratevi di avere almeno un eroe in grado di assorbire molti danni.

Quando il sangue di drago scorre nelle vostre vene.

IN ITALIANO

***Dragon Storm* viene venduto con scatola, manuale, testi a video e menu tradotti in italiano. Il parlato è in inglese, ma con sottotitoli nella nostra lingua. Per giocare con l'espansione, è necessario avere *SpellForce 2* installato sul proprio PC.**



AVERE il coraggio di ammettere i propri limiti non è da tutti, ma Phenomic, con l'uscita di *SpellForce 2*, ha dimostrato di saper rinunciare a qualche "mania" da veri appassionati per creare un seguito molto più godibile e divertente.

Senza abbandonare del tutto le caratteristiche vincenti di un mix di generi molto ben riuscito (quello tra gioco di ruolo e strategia in tempo reale), *SpellForce 2* riusciva a mantenere la formula semplificandone la gestione, offrendo maggiore spazio a una trama accattivante e a una quantità di intrecci secondari da perseguire.

Era piuttosto scontato l'arrivo di un'espansione (per l'originale *SpellForce* uscirono ben due add on, purtroppo difficilmente reperibili in lingua inglese) pronta a rivelare ulteriori dettagli sull'evoluzione del mondo di Eo e, in particolare, sul destino del "Soulbearer" (l'avatar dell'originale *SpellForce 2*) e della razza degli Shaikan cui appartiene (umani nelle cui vene scorre il sangue di drago).

Forse per non alterare il sistema originale, che prevedeva un avanzamento del protagonista fino a un massimo di trenta livelli, non sarà consentito importare in *Drogon Storm* il vostro party originale, ma dovrete creare un nuovo eroe (partendo però dal decimo livello) per seguire una vicenda che ripercorrerà alcuni dei luoghi già visitati in precedenza, pur se profondamente cambiati dagli eventi, e che vi farà incontrare numerose vecchie conoscenze. Questa volta, è l'intima esistenza del mondo di Eo a essere in pericolo: i portali che collegano le diverse isole stanno perdendo il proprio potere, rischiando di isolare interi reami e di condannare i più poveri di risorse a morte certa.

Lo scenario entro cui muoverete i vostri passi diventa, così, quello di una guerra globale in cui i popoli combattono per la propria sopravvivenza, in scontri di cui vi troverete a essere volontari aghi della bilancia o involontari spettatori. Così, per esempio, sarete in transito per la "mitica" città umana di Seventkeep, posta sotto il pesante assedio degli elfi oscuri, in una battaglia che vi vedrà coinvolti per dissuadere il re dall'utilizzare il potere degli scomparsi maghi del Circolo... ma questa è solo la punta dell'iceberg di una trama ben articolata e ricca di interessanti colpi di scena, perfettamente in linea con la qualità cui il secondo capitolo della saga ci aveva abituato.

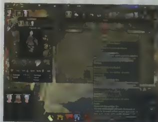
> "È l'intima esistenza del mondo di Eo a essere in pericolo"

Fortunatamente, però, non è solo l'ispirata narrativa del nuovo capitolo della campagna single player che vi farà imbatterete nelle novità di questa espansione: la prima e più evidente modifica riguarda l'introduzione di un terzo ramo di specializzazione per il vostro avatar, opportunamente battezzato "Shaikan". Questo aggiunge la "blood magic" al già nutrito carnet delle possibilità offerte, con specializzazioni tanto nel combattimento corpo a corpo, quanto in quello magico. Tale ramo conferisce possibilità estremamente interessanti, come la capacità di evocare armi incantate fluttuanti, o di creare scudi che causano danni a tutti i nemici in prossimità, ripristinando l'energia dei vostri eroi: una lieta aggiunta, considerata la sua utilità nell'evoluzione del vostro alter ego.

Sempre rispettando la tematica "shaikan" di *Drogon Storm*, anche la parte RTS del gioco è stata aggiornata con la possibilità di gestire una nuova alleanza rispetto alle tre originariamente proposte (la Luce, il Patto e i Clan). Tale alleanza include le unità Shaikan, i Draconici e le "Lame", seguendo la stessa struttura di specializzazione del gioco base. Questo, tuttavia, non significa che non avrete più a che fare con i vecchi schieramenti: oltre a combatterli, infatti,

MAGIA NEL SANGUE

L'introduzione di un terzo ramo nelle specializzazioni degli eroi di *SpellForce 2* ovvia a uno dei paradossi che caratterizzavano l'evoluzione dei personaggi. Nel gioco base, le limitazioni del sistema di distribuzione di punti imponevano l'acquisizione di caratteristiche pressoché inutili o la generazione di declinazioni ibride "poco GdR". Il ramo shaikan, invece, diventa il perfetto complemento in un personaggio molto specializzato in combattimento o magia, racchiudendo nel suo stesso albero entrambe le caratteristiche.







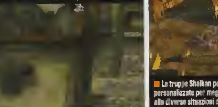
Tramite l'evocazione di armi "fantasma" è possibile bilanciare uno scontro in inferiorità numerica.



I draghi saranno delle importanti e potenti aggiunte alle file delle vostre truppe.



I personaggi presso cui potrete chiudere una quest avranno sulla testa il familiare punto di domanda.



Le truppe Shaikan possono essere personalizzate per meglio adattarsi alle diverse situazioni di battaglia.



Come nell'originale, i teletrasporti saranno un velocissimo metodo di spostamento, ma solo per i vostri eroi.

SPECIALIZZARSI

La caratteristica delle unità Shaikan risiede nella possibilità di essere modificate per adattarsi alle diverse esigenze strategiche dello scontro che state affrontando. I vostri arcieri, per esempio, possono essere equipaggiati con frecce di fuoco per aumentarne gittata e danno, oppure dotati della capacità di lanciare tre dardi a diversi bersagli.

vi ritroverete, in situazioni particolari, a sfruttarli come alleati. Nel caso della già citata Sevenkeep, per esempio, se aiuterete il generale umano a foraggiare le sue truppe afflitte dalla carestia dovuta all'assedio (cacciando animali o derubando le carovane di rifornimento degli elfi oscuri), questi vi metterà al comando di unità della Luce, facilitando non poco il vostro ruolo di "liberatore".

A completare un quadro già abbastanza ricco, vanno ad aggiungersi l'introduzione dei set di oggetti (equipaggiamenti tematici che, se indossati completamente, conferiscono bonus particolari), la disponibilità di nuovi potenziamenti, tra cui spicca la diminuzione del tempo di attesa per la ricarica delle abilità, un più completo sistema di creazione degli artefatti (poco più che abbozzato nell'originale) e una parte online interamente rivista con una nuova modalità (King of the Hill) e l'introduzione di nuove mappe.

Si tratta, insomma, di un'espansione ricca di caratteristiche, che fallisce solo nel non "risolvere" alcuni problemi che attanagliavano lo stesso *SpellForce 2*, primo tra tutti gli spostamenti automatici delle unità. Nelle battaglie più concitate, queste ultime mostrano ancora incertezze e "incastri" fastidiosi. A volte, poi, non sono molto chiare le modalità di raggiungimento di un obiettivo.

Fatto salvo per questi trascurabili difetti, *Dragon Storm* resta un acquisto quasi obbligato per chi ha finito e apprezzato *SpellForce 2*, a patto che voglia confrontarsi con un livello di sfida giustamente più elevato.

Carlo Barone 

IN ALTERNATIVA...

Dungeon Siege 2, Sett 05, 8 ½
Superato, da un lato, dal più recente *Titan Quest*, è ancora l'ultimo GdR d'azione a mettervi al comando di un gruppo di eroi, come in *SpellForce*, e non di un singolo alter ego.

Warhammer Mark of Chaos, Nat 06, 8
Per gli appassionati della pura strategia in tempo reale, *Warhammer* è l'ultimo esponente arrivato sui nostri monitor con quel pizzico di elementi GdR in più.

info ■ Casa **JoWooD Productions** ■ Sviluppatore **Phenomic Game Entertainment** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.spellforce2.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,20 GB HD, *SpellForce 2***
- Sistema Consigliato **CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Offre una sfida interessante anche ai veterani
- Le novità sono tante e accattivanti
- Nuove varianti tattiche

- Non sempre chiaro negli obiettivi
- Alcuni difetti originali ancora non risolti
- La campagna utilizza personaggi nuovi

Dragon Storm **è un'espansione di classe. Oltre a offrire una nuova accattivante campagna, aggiunge un buon numero di caratteristiche, che portano una ventata d'aria fresca all'originale struttura di *SpellForce 2*.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	QUEST
8	9	8	8	8	9

www.gamesradar.it


La gestione delle partite multiplayer online è stata migliorata ulteriormente.


I mostri e le loro armi sono caratterizzati in modo superbo.

GENERE: GDR/AZIONE

TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

La minaccia per l'Olimpo, questa volta, arriva dalle profondità!

IN ITALIANO

Scatola, manuale e testi a video di *Immortal Throne* sono in italiano. Per giocare l'espansione è necessario aver installato il gioco base *Titan Quest*.



IL **primo episodio della saga mitologica *Titan Quest* di Iron Lore aveva ottenuto un buon riscontro tra i videogiocatori e la stampa specializzata.**

In attesa di *Diablo III* e di *Sacred 2*, il GdR "tutta azione" firmato da Brian Sullivan si era dimostrato un ottimo palliativo, ricco di mostri da combattere e tesori da scoprire. Nonostante le premesse e le promesse, *Titan Quest* soffriva, a lungo andare, della "sindrome del già visto", riproponendo a piccole dosi i soliti ingredienti della collaudata formula dei "cloni di *Diablo*".

Dopo aver trionfato sul monte Olimpo e ristabilito la pace nell'Antichità, ora dovrete affrontare una nuova minaccia proveniente dalle profondità della Terra. Cosa troverete nell'espansione *Immortal Throne*? Innanzitutto, la proposta di Iron Lore è la creazione di un nuovo mondo che pullula di esseri viventi, creature magiche e tesori da scoprire. Nel regno sotterraneo che dovrete affrontare sono stati inseriti venti nuovi mostri e aggiunti oltre cinquecento tra oggetti magici, armi e suppellettili varie. Sono state ulteriormente sviluppate le cosiddette "maestrie" (che possiamo equiparare alle classi dei personaggi nei giochi di ruolo), introdotte le "formule arcane" (permettono la creazione di artefatti) e aggiunte due tipologie di personaggi non giocanti (Incantatori e Capi Carovana).

È stata perfezionata anche l'Intelligenza Artificiale che guida i vostri compagni in questo lungo viaggio nell'Ade (sono previste tre tipologie di comportamento), è stata migliorata quella dei mostri, che si dimostrano più abili nell'opporre resistenza e, in generale, gli scontri appaiono meglio bilanciati. Le modifiche apportate alla struttura portante di *Titan Quest* sono numerose e di piccola entità, garantendo così un ulteriore passo in avanti per questo GdR d'azione.

L'obiettivo di Iron Lore è stato quello di rendere qualsiasi cosa, all'interno del gioco, più intuitiva e semplice da gestire: per esempio, è stato risistemato l'inventario, aggiungendo un paio di pulsanti che permettono di ordinare gli oggetti. È stata aggiunta, inoltre, la

"Il viaggio epico nell'oltretomba dura circa una quindicina di ore"

facoltà di filtrare gli oggetti per evitare di raccogliere quelli rotti, sono stati inseriti altri slot rapidi, nuove icone sulla mappa, indicatori di difficoltà, orologi e molto altro.

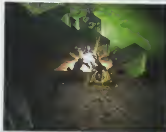
Non si tratta d'innovazioni "epocali", ma di piccole correzioni che saranno comunque apprezzate dai giocatori del primo episodio. Per esempio, ammassare fortune e oggetti era dannatamente facile in *Titan Quest* e ciò è stato risolto nell'espansione. Un altro problema piuttosto sentito riguardava l'equipaggiamento del vostro eroe: ora, sfruttando le figure dei "capi carovana" è possibile affidare loro armi, tesori,

IL MULTIPLAYER

La modalità multiplayer di *Titan Quest* non ci aveva soddisfatto pienamente: per fortuna, i ragazzi di Iron Lore hanno prestato attenzione alle critiche e alle richieste dei giocatori e l'hanno rimpolpata. È stata riorganizzata la schermata di lobby (ora è più facile selezionare una partita), mentre un host può creare una partita personalizzata anche in modalità PvP (giocatore contro giocatore).

IMPORTARE I PERSONAGGI

Per giocare all'espansione *Immortal Throne* è necessario possedere l'originale *Titan Quest*. Tutti i personaggi da voi creati per il titolo base verranno importati automaticamente. Una volta inseriti in *Immortal Throne*, non sarà più possibile utilizzarli per rigiocare a *Titan Quest*! È inoltre consentito rinominare i propri eroi virtuali.







IL SOGNO



Il sistema delle Maestrie ha dato una marcia in più all'originale *Titan Quest*. Non essendo vincolati a una classe predefinita, è possibile ottenere varie tipologie di classi attraverso due sole maestrie. In *Immortal Throne* ne è stata aggiunta una nuova, che permette di manipolare il potere dei sogni. Sarete in grado di far apparire creature mostruose, addormentare i nemici, infliggere danni mentali e fisici, alterare la realtà circostante al vostro personaggio, rubare i poteri dei vostri avversari e molto altro. Naturalmente, sarà possibile combinare tale maestria con le altre disponibili.



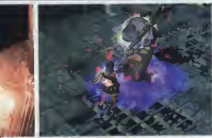
Iron Lore ha lavorato duro per rendere più accessibile il gioco.

PATCH TITANICA

Sul DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete la patch v1.30r2 per l'originale *Titan Quest*, che corregge alcuni bug non ancora risolti dai precedenti aggiornamenti.



Certe battaglie presenteranno scontri in perfetto stile "Davide contro Golia"!





Gli scontri contro le creature nemiche sono stati riequilibrati, rispetto al gioco originale.



Sono stati aggiunti tantissimi oggetti magici nuovi e alcuni sono di ottima fattura.

artefatti, pergamene e quant'altro, per poi riprenderli in un secondo momento.
La figura dell'Incantatore merita, invece, di essere trattata approfonditamente: questi uomini, dotati di poteri magici, sono in grado di separare le reliquie da armi e corazze, di creare artefatti e d'interpretare le formule arcane. Il tutto, dopo aver ricevuto un bel sacco strapieno di monete d'oro.

In *Immortal Throne* è stata posta enfasi sulle formule arcane: per realizzare gli artefatti, gli oggetti più potenti del mondo di *Titan Quest*, è necessario possedere i cosiddetti reagenti (pergamene, ciondoli, reliquie, eccetera).
Il comparto grafico, come nel titolo originale, si è dimostrato di pregevole fattura. Le ambientazioni dell'Ade e le stesse animazioni dei mostri (quella del Cerbero, tra tutte) sono splendide. Il merito è senza dubbio del motore grafico creato dagli stessi ragazzi di Iron Lore per il primo *Titan Quest*, che ha goduto di un ulteriore aggiornamento, così come del suggestivo comparto sonoro.

Il viaggio epico nell'oltretomba dura circa una quindicina di ore (in base all'abilità del giocatore) ed è caldamente consigliato ai fan del primo episodio e a tutti coloro che stanno attendendo con frenesia l'uscita di *Sacred 2*, *Diablo III* e compagnia.
Nel frattempo, è l'Ade ad aspettarvi!

Raffaello Rusconi



IN ALTERNATIVA...

Diablo II, Ago 00, 9
La serie capostipite del genere rimane insuperata per giocabilità e fascino.

Sacred, Ago 04, 8
Una valida alternativa: con l'espansione *Underworld* (allegata a GMC di ottobre 2006) potrete combattere anche nel sottosuolo!

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Iron Lore** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.titanquestgame.com**

specifiche tecniche
- Sist. Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD, Win 2000/XP, *Titan Quest***
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Il regno sotterraneo da esplorare
- Buona longevità
- Risistemato l'inventario

- Un po' ripetitivo
- Multiplayer da migliorare
- Poco innovativo

Il viaggio mitologico di Iron Lore continua con successo anche nell'oltretomba, riproponendo la stessa formula vincente e cambiando qualche ingrediente. Il tutto è condito da un comparto audio visivo di grande suggestione.

7 1/2

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUEST	MULTIPLAYER
7	7	8	8	8	7

www.gamesradar.it

IN ITALIANO

Flyboys Squadron viene venduto nel nostro Paese con scatola e manuale in formato multi-lingua, italiano compreso. Nel gioco, è consentito configurare la lingua in modo che le descrizioni all'interno del menu siano in italiano. Il parlato resta in inglese.

In *Flyboys Squadron* non è difficile, per un pilota solitario, ridurre un gigantesco Zeppelin in fiamme.

In alcune missioni, bisognerà impugnare la mitragliatrice posteriore di un bombardiere. Non che questo aggiunga molta varietà al gioco.

Gli apparecchi sembrano sin troppo fragili, e bastano poche raffiche per vederli andare letteralmente in pezzi.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FLYBOYS SQUADRON

Dal film al videogioco, il volo può non essere breve.

IL cinema ci ha abituato a vedere caccia che sfrecciano nei cieli come astronavi nello spazio, in barba alle leggi della fisica. Un esempio per tutti è il film "Pearl Harbor" (del 2001), in cui i P40 pilotati da Benn Affleck e Josh Hartnett schizzavano sul grande schermo come zanzare impazzite, procurando allo spettatore un vago senso di nausea.

A rinverdire questa tradizione ci pensa "Flyboys", pellicola che dovrebbe uscire nelle sale italiane il prossimo giugno. Nel film vengono ampiamente romanzate le vicende della squadriglia Lafayette, composta da piloti americani arruolatisi come volontari nell'Aeronautica Militare Francese prima che gli Stati Uniti entrassero nella Grande Guerra. Vanno in scena i biplani, dunque, ma la musica resta la stessa. Una musica, tra l'altro, diversa da quella che "ascolterete" in *Flyboys Squadron*. Il videogioco tratto dal film, infatti, ha ben poco a che vedere con lo stesso.

In effetti, iEntertainment ha preso il suo *Down of Aces* – una simulazione di combattimenti aerei online ambientata nella prima guerra mondiale – gli ha appiccicato sopra dei filmati e delle immagini di caricamento tratti da "Flyboys" e ha inscatolato il tutto. *Flyboys Squadron* propone solo una dozzina di missioni single player, comprensive anche di addestramento. Sebbene il film di riferimento sia improntato all'azione, il modello di volo di *Flyboys Squadron* non è riconducibile a "sparatutto con le ali" quali *Wings of War*. È, anzi, abbastanza simulativo. Non che ciò garantisca al gioco in single player la sufficienza, dato che la grafica è visibilmente datata, l'Intelligenza Artificiale dei nemici si dimostra tutt'altro che inventiva e la varietà delle missioni lascia parecchio a desiderare. Le sortite aeree, che comprendono compiti di caccia, attacco al suolo e difesa dei

"Propone solo una dozzina di missioni single player"

bombardieri nell'abitacolo del mitragliere di coda, possono essere affrontate in qualsiasi ordine e sono assenti concetti quali quello di fronte in movimento o di un apporto di qualche tipo nello svolgimento del conflitto.

Flyboys Squadron è, dunque, una sorta d'introduzione al MMOG (Massive Multiplayer Online Game, ovvero un gioco online in grado di supportare migliaia di utenti) *Down of Aces*. La scatola offre un mese di gioco gratuito sui server Internet, cui segue un abbonamento di 13,95 dollari (circa 11 euro) al mese. La serie Total Simulation di iEntertainment comprende anche simulazioni di tank e di scontri aerei nella Seconda Guerra Mondiale. Ne fa parte *Worbirds*, un esponente storico dei dogfight online.

A condizione di far parte di una squadriglia (una sorta di clan, ma con gli aeroplani), l'esperienza può essere interessante, pur se lontana – quanto a numero di partecipanti e versatilità – dalle arene di *Quoke* e *Unreol* e dai campi di battaglia di *Red Orchestra* o *Bottlefield*.

Massimiliano Rovati



DI TUTTI I COLORI

Flyboys Squadron piega la realtà storica alle esigenze di gioco, soprattutto di quello online. Non stupitevi, quindi, se sentirete e leggerete delle specie di messaggi radio (gli aerei della Grande Guerra non ne erano equipaggiati), se vedrete i piloti gettarsi con il paracadute dagli apparecchi danneggiati (una tecnologia all'epoca considerata inaffidabile e nociva allo spirito combattivo degli aviatori) e se potrete affidarvi a degli "aiuti alla mira" presenti solo sui caccia moderni.

IN ALTERNATIVA...

Over Flanders Fields, Mar 06
OFF è un mastodontico Mod per *Combat Flight Simulator 3*. l'Installazione e la configurazione richiedono tempo e pazienza, ma il risultato vale gli sforzi. Il sito è **http://off.oldbrowndog.net** e occorre avere una connessione a Internet veloce e una discreta conoscenza dell'inglese

IL-2 Sturmovik: 1946, Gen 07, 8
Una delle migliori serie dedicate alla simulazione di volo da combattimento, in un DVD completo di tutto.

info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **iEntertainment** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.flyboysgame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Sched 3D 64 MB T&L**
- Sistema Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, joystick, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Si combatte nella Grande Guerra
- Modello di volo abbastanza simulativo
- Può essere interessante in multiplayer

- Grafica datata
- Poche missioni slegate
- I.A. deficitaria

Un simulatore di combattimenti aerei online mascherato da gioco single player. Non appaga se provato in solitario e per divertirsi su Internet bisogna per forza fare parte di una comunità già rodata. Il titolo tratto dal film è uno specchietto per le allodole.

5

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA E MISSIONI
6	5	6	4	5	4

SITI E SUPPORTO

Il sito principale di supporto per *VBS1* è www.vbsresources.com. Qui, la comunità discute del simulatore e delle sue espansioni, organizza battaglie in rete, e pubblica Mod e scenari. La lettura del messaggi è aperta a tutti, ma per partecipare è necessario registrarsi; A tale scopo, si deve essere in possesso di una copia del programma e del codice personale ricevuto al momento dell'acquisto. Dati gli elevati costi del programma, vi consigliamo caldamente di leggere le F.A.Q. (in inglese) e di seguire un po' di discussioni sul forum prima di acquistarlo.



Il programma simula realisticamente le condizioni di luce in base al tempo atmosferico e al momento della giornata.

I visori notturni sono molto utili, ma restringono tremendamente il campo visivo.

GENERE: SIMULATORE MILITARE

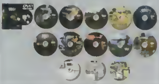
VIRTUAL BATTLESPACE ONE

Un simulatore militare professionale, eccezionalmente disponibile anche per il grande pubblico.



SUPERCOSTI

VBS 1 può essere acquistato dal sito ufficiale **www.virtualbattlespace.com**. Sono disponibili tre offerte. Il programma base costa 142 euro. La *Special Offer* aggiunge il modulo per le forze speciali, il primo modulo con terreni addizionali, il modulo per la vita animale sul campo di battaglia e il modulo *Observer 3* per chi desidera seguire la battaglia "dall'alto" (per esempio, un istruttore); questo pacchetto costa 202 euro. Infine, è possibile acquistare la *VBS 1 DVD Suite* comprendente *VBS 1* e ben quattordici espansioni (incluse quelle per le forze armate statunitensi, il corpo dei Marine, le forze Australiane, le forze speciali, nuove armi e veicoli per la OpForce, tre nuovi *Terrain Pack* e vari moduli per istruttori e osservatori); il costo del pacchetto completo ammonta a circa 1.000 euro – il record, crediamo, per un programma recensito su GMC! L'ultima alternativa è comprare *VBS 1* e poi le espansioni che interessano, una per una individualmente; i costi di queste ultime variano tra i 50 e i 250 euro. Al momento, *VBS 1* è disponibile solo in inglese.



BASATO sul motore di *Operation Flashpoint*, ma completamente riprogrammato e adattato per usi professionali dagli studi australiani di Bohemia Interactive, *Virtual Battlespace One* (o *VBS 1*) è un simulatore che mette il partecipante nei panni di un soldato impegnato, insieme a dei compagni, in missioni tattiche di vario tipo.**



Il programma è attualmente impiegato come ausilio per l'addestramento delle proprie truppe dalle forze armate di Stati Uniti, Canada, Australia, Nuova Zelanda, Gran Bretagna, Israele e Olanda. Inoltre, e questa è la ragione per cui ne parliamo sulle nostre pagine, può essere acquistato anche da privati – purché siano consapevoli che il notevole investimento in denaro richiesto non porterà sui loro PC un gioco, bensì uno sguardo iper-realistico alle operazioni degli eserciti moderni.

Il pacchetto base include nove scenari, una scelta di armi, veicoli, velivoli ed equipaggiamenti per le forze alleate (generalmente basate sul modello della NATO) e per la fittizia "OpFor" (ispirata all'ex Unione Sovietica e alle forze armate dell'Europa orientale, nonché ai numerosi Paesi in cui queste nazioni hanno esportato armamenti), oltre a un dettagliato editor. Gli scenari coprono un vasto spettro di situazioni in cui un moderno combattente può trovarsi: attacchi a convogli, estrazione con elicotteri di forze sotto il fuoco nemico, liberazione di prigionieri durante un trasferimento, rastrellamenti di villaggi in zone occupate e altro. Il modo migliore di affrontare una missione è in Rete insieme ad altri partecipanti, ma l'Intelligenza Artificiale è comunque molto buona, e programmata per utilizzare le tattiche impiegate dalle controparti reali. Il manuale contiene suggerimenti su come sfruttare l'editor per realizzare nuove missioni e programmare i relativi comportamenti della I.A. basandoli su tattiche e situazioni verosimili. La comunità di *VBS 1* è molto attiva nella produzione di scenari e Mod, e, mediamente, molto matura. Non troverete, nelle partite multiplayer, quel genere di partecipante che se ne infischia del gioco di squadra limitandosi a correre qua e là in cerca di qualcosa contro cui sparare. Questo per tre buoni motivi: i costi del programma, il rifiuto di qualunque team di averli squadra e (ragione migliore di tutte) il fatto che in *VBS 1* tale comportamento conduce regolarmente a una dipartita istantanea. In compenso, incontrerete appassionati di storia militare, esperti di tattica e strategia moderna, e perfino rappresentanti delle forze armate e della protezione civile di vari Paesi del mondo.

"Il modo migliore di affrontare una missione è in Rete"

IN ALTERNATIVA...

Battlefield 2, Ago 05, 9
Il grande sparatutto multiplayer di EA dedicato ai combattimenti moderni. Immediato e giocabile, ma non privo di elementi tattici e strategici.

ArmA Armed Assault, Gen 07, 8
Il seguito di *Operation Flashpoint* rappresenta, a tutti gli effetti, la versione "civile" di *VBS 1*.

Vincenzo Beretta



Info ■ Casa **Bohemia Interactive** ■ Sviluppatore **Bohemia Interactive Australia** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 142 + spese di spedizione** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.virtualbattlespace.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 32 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Estremamente realistico
- Editor di scenari sofisticato
- Comunità molto attiva

- Molto costoso
- Solo 9 scenari con il pacchetto base
- Spesso i Mod richiedono una o più espansioni

Un simulatore senza compromessi, progettato per agenzie governative militari e civili, ma acquistabile anche dal grande pubblico. L'occasione unica di dare uno sguardo a cosa accade davvero nei moderni campi di battaglia.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	REALISMO
7	8	7	9	9	9



■ La maggior parte dei nemici è posizionata dietro gli angoli o negli anfratti, pronta a tendervi imboscate.

■ Non manca lo scontato Bullet Time, che è lento come il resto.

EFFETTO BLUR
Quando sparerete, verrete colpiti o correrete troppo, il motore grafico di *The Mark* renderà più confuso lo sfondo, come in alcuni film d'azione. Non è un effetto spiacevole, ma aggiunge un po' di caos all'effetto finale – e non ce n'era troppo bisogno!

UN COMPAGNO D'ORO
Il vostro compagno d'avventure è il migliore che si possa avere in un FPS. È invulnerabile. Non muore mai. Tre granate, cinque caricatori, un missile... non gli fanno nulla. Purtroppo, non è particolarmente sveglio, quindi sparerà ai nemici, ma se sarete in mezzo vi trapanerà senza troppi scrupoli.



GENERE: FPS

THE MARK

Un nuovo gioco in prima persona: spara al clone.

LA miglior forma d'ammirazione, secondo un proverbio anglosassone, è l'emulazione. Gli scaffali dei negozi di giochi per PC sono pieni di cloni, titoli che si rifanno a un capolavoro sperando di copiarne anche il successo, oltre alla formula. *The Mark* appartiene a questa categoria e, di fatto, è una "somma" di tutti gli elementi che rendono piacevoli giochi come *Far Cry*, *Soldier of Fortune* e *F.E.A.R.*, almeno in teoria.

Se i programmatori fossero riusciti a emulare tutti gli aspetti positivi, non ci sarebbe motivo di biasimare *The Mark*; purtroppo, la realtà è ben diversa. La trama è un'accozzaglia di cliché triti e ritriti, e se *The Mark* fosse un film, si tratterebbe del classico "TV Movie" che non passa neanche in prima serata: due fustacchioni, appartenenti ad altrettanti team d'assalto d'élite, si trovano a combattere da soli contro una folla assatanata di terroristi (non mediorientali). I personaggi avrebbero storie e motivazioni in grado di distinguerli, ma in pratica si tratta di scegliere se iniziare con un M-16 o un fucile a pompa.

Il motore grafico riesce nel difficile obiettivo di essere più pesante di quello di *Half-Life 2* e meno dettagliato di un Mod per *Half-Life* (intendiamo il primo). Su una CPU a 2 GHz con 1 GB di RAM e una GeForce 6800 GT, *The Mark* scatta, e non certo per la quantità di dettagli su schermo. Un po' per la pesantezza del motore, un po' per qualche evidente difetto nei controlli, ci si rende anche conto che il mirino risponde con un certo ritardo.

I nemici sono cloni dello stesso modello (la differenza, spesso, è nel copricapo) e vi sembrerà di combattere contro una serie di bambole tutte uguali, ma con le giunture messe nei punti sbagliati. Quando colpirete i terroristi,

> **"Il problema è che *The Mark* non diverte"**

infatti, questi piroetteranno in modo grottesco – tutti con il braccio verso l'alto. L'Intelligenza Artificiale spinge i cattivi a sparare a vista contro di voi; se ci sarà un ostacolo, normalmente, lo aggireranno senza preoccuparsi troppo del sadico guerrafondaio appostato appena dietro la colonna. In sostanza, se ci saranno troppi nemici, basterà tornare dietro la porta e aspettare che arrivino uno per volta, comodamente in fila davanti alla vostra arma. La tattica alternativa sarà di aspettarvi



fermi sul posto, esattamente dove il programmatore li ha piazzati. Il compagno di avventure, che è un'idea carina, di fatto avanzerà insieme a voi e sparerà a tutto quello che avrà davanti, compreso il vostro alter ego – e non chiederà nemmeno scusa!

I livelli sono lunghetti, ma estremamente lineari: non ci è capitato molte volte di arrivare a un bivio, e anche gli ambienti aperti scarseggiano.

Al di là di questi difetti, il problema è che *The Mark* non diverte e, purtroppo, fallisce quasi sotto ogni aspetto. A meno che non siate degli sfegatati degli FPS con il bollo "li ho giocati tutti", è meglio evitarlo.

Paolo Paglianti 

IN ITALIANO
The Mark viene venduto interamente tradotto in italiano, parolacce incluse.



IN ALTERNATIVA...

Far Cry, Gen 03, 9
Uno dei migliori FPS mai usciti per PC. Sul computer moderni va come una scheggia e ha ancora molto da insegnare a chi clona questo genere.

F.E.A.R., Nat 05, 6
Un FPS da brivido per chi ama i film horror. È anche un gioco semplicemente fantastico.

Info ■ Casa **JoWooD** ■ Sviluppatore **T7 Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.themark-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2,5 GB MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Due personaggi (anche se non cambia molto)
- Prezzo non troppo elevato
- Non tanti altri pregi, a dire il vero...

- I.A. mediocre
- Motore grafico a dir poco pesante
- Non è divertente

Poca divertente, scattosa anche su PC potenti e ripetitivo. Copiare non è un peccato, ma realizzare un gioco così brutto è di quelli capitali. Difficile non accanirsi contro *The Mark*; è molto più semplice lasciarlo sugli scaffali.

3½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
4	4	3	4	5	6

LINGUA E COSTI

Per il momento, *Battlefront* è disponibile solo attraverso il sito di Matrix Games (www.matrixgames.com), sia in versione download digitale, sia su DVD con custodia e manuale stampato. I prezzi sono 38,99 euro (download digitale) e 46,99 euro + spese di spedizione per la confezione con manuale in carta. Non è escluso che la seconda possa arrivare nei negozi italiani. In ogni caso, può essere ordinata online.
Il gioco e il manuale sono unicamente in inglese e attualmente non sono annunciate edizioni in altre lingue.

La capacità residua di spostamento di un'unità è chiaramente evidenziata ogni volta che essa viene selezionata.

Tra le operazioni simulate dal gioco, ci sono sbarchi anfibi e lanci di paracadutisti.

UN MONDO IN FIAMME

Per dimostrare la flessibilità dello strumento di creazione degli scenari, SSG ne ha inclusi quattro già preparati che illustrano come *Battlefront* sia in grado di riprodurre situazioni molto diverse, avvenute in momenti e teatri geografici del conflitto parecchio distanti tra loro. Gazala è dedicato alle battaglie in Nord Africa tra l'Afrika Korps e gli inglesi nel 1942; Market Garden è la grande offensiva aviotrasportata con cui gli Alleati tentarono di abbreviare la guerra in Europa nel 1944; Saipan ricostruisce l'assalto anfibio americano all'isola controllata dai giapponesi nel 1944; Novorossisk, infine, è dedicato alla liberazione dell'omonima città dall'occupazione tedesca da parte dell'Armata Rossa, nel 1943.

GENERE: WARGAME

BATTLEFRONT

Un "construction kit" di wargame con esagoni e pedine, dagli autori di *The Ardennes Offensive*.

TRA le società specializzate in wargame storici, SSG è senza dubbio una delle più longeve e rinomate, con una tradizione di titoli di qualità uniformemente elevata che risale ai primi Anni '80.



Dopo essere passata sotto "l'ombrello" della solita Matrix Games, SSG ha continuato a sviluppare la propria linea di strategici basati su esagoni, pedine e dadi virtuali (di fatto, una trasposizione molto fedele dello spirito dei giochi da tavolo) con prodotti di successo quali *Korsun Pocket* e *Battles in Italy*.

Con la sua nuova proposta *Battlefront*, la società australiana si pone due nuovi obiettivi: utilizzare un sistema di provata solidità per ricostruire battaglie su scala più tattica rispetto al passato (con pedine che rappresentano battaglioni e compagnie, e turni di poche ore, in contrapposizione alle unità delle dimensioni di un reggimento e turni di un giorno dei giochi precedenti), oltre a fornire agli appassionati gli strumenti per creare nuovi scenari.

Il sistema di gioco è a turni, con gli avversari (uno dei quali può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale) che si alternano a muovere le proprie forze sul campo di battaglia. Il regolamento, sebbene più stilizzato rispetto a giochi come *The Operational Art of War*, include molti fattori che influenzavano le battaglie della Seconda Guerra Mondiale, quali la struttura di comando entro cui sono organizzate le truppe, tiri di artiglieria e contro-artiglieria, appoggio aereo, condizioni climatiche, e perfino fattori psicologici specifici di un certo teatro di battaglia (per esempio, la possibilità per particolari unità russe e giapponesi di condurre attacchi suicidi). Per chi non ha la competenza o la voglia di progettare

> "Ricalca i giochi da tavolo con mappe, pedine e dadi"

da sé le proprie campagne, il gioco include quattro scenari già pronti, che presentano altrettanti momenti della guerra caratterizzati da situazioni molto diverse.

Battlefront è un interessante tentativo di offrire ai giocatori un "construction kit" paragonabile a quello di *TOAW*, ma basato su un sistema di gioco più semplice da imparare e gestire. Il risultato, però, non è molto soddisfacente. Solo quattro scenari di base, fondati su un sistema che inizia a mostrare i segni del tempo e che è sorpassato da diversi titoli più interessanti: oltre allo stesso *TOAW*, citiamo la serie *Panzer Campaigns* di HPS (**www.hpssims.com**) e *Conquest of the Aegean*, di Panther Games, che ricostruisce scontri sulla stessa scala, con un sistema di movimento in tempo reale e una gestione delle problematiche di comando e controllo molto più sofisticati. In definitiva, *Battlefront* è un buon wargame introduttivo, ma che si rivelerà un po' troppo "leggero" per gli esperti.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

Da una schermata particolare possiamo osservare la situazione strategica, inclusi i rinforzi previsti per il nostro schieramento.

IN ALTERNATIVA...

The Operational Art of War III, Ago 06, 8½
Il capolavoro di Norm Koger nella versione migliorata da Matrix: un construction kit con cui ricostruire le principali battaglie dal 1860 al 2010, con un sistema a turni ed esagoni.

Battles in Normandy, Mag 05, 8
Sempre da SSG, uno strategico a turni dedicato al D-Day e ai giorni immediatamente successivi. Il sistema di gioco è molto simile a quello di *Battlefront*, ma la scala è più strategica.

Info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Battlefront** ■ Distributore **imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 38,99 (download digitale); € 46,99 (confezione con manuale in carta)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ssg.com.au

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda grafica 32 MB, 300 MB HD**
- Sis. Consigliato **Processore 1,2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **e-mail**

- Editor di scenari
- Adatto ai principianti
- Buona I.A.

- Solo quattro battaglie pronte da giocare
- Graficamente brutto e poco funzionale
- Sistema di gioco un po' superato

SSG si è costruita un'ottima fama pubblicando giochi operazionali caratterizzati da un'eccellente I.A. e da una notevole accuratezza storica – unite a una difficoltà media che risulta accattivante anche per i principianti. Nello sfidare il colosso *TOAW*, però, *Battlefront* mostra qualche difficoltà.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
5	5	7	7	8	8

www.gamesradar.it

SIAMO TUTTI INGLESI

L'intera nuova saga di *Sam & Max* è in inglese, sia nel parlato, sia nei sottotitoli. I giochi di parole dei due protagonisti, soprattutto le frasi di Sam, sono di difficile comprensione per chi non conosca bene tale lingua. Fortunatamente, divertente complemento ai dialoghi e dovreste cavarvela anche senza essere dei professori d'inglese.

■ Il Wizard del gioco virtuale ha le sembianze dell'etereo Hugh Bliss, personaggio ormai stabile dei vari capitoli.



■ Sam a Max, grazie a questi pratici occhialini virtuali, passeranno da una realtà all'altra.



■ Dove abbiamo già visto delle monete sospese a mezz'aria?

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SAM & MAX: REALITY 2.0

L'investigazione passa nella realtà virtuale!

COME PROCURARSELO?

Anche il quarto episodio della serie può essere acquistato solo online, sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) a circa 7 euro (pagabili con carta di credito o Paypal). Esiste l'opzione di acquistare direttamente l'intera serie (incluso l'ultimo episodio, ancora inedito) a un prezzo conveniente. In un secondo tempo, i sei episodi saranno disponibili anche su CD e non solo tramite download da internet.

IN ALTERNATIVA...

Sam & Max: Culture Shock, Dic 06, 7
Il consiglio che diamo per ogni episodio: Iniziate dal primo!

La terribile minaccia degli invasori dell'audiogalassia, Ott 06, 7 ½
È come un cartone animato, è un'avventura italiana ed è gratuita!

LA saga di *Sam & Max*, in sei capitoli di durata relativamente breve e distribuiti su Internet a un costo conveniente, è ormai prossima all'epilogo.

Alla fine del quarto episodio, il coniglio Max era stato eletto Presidente degli Stati Uniti e, insieme all'inseparabile collega canino Sam, aveva debellato il tremendo pericolo costituito dal ritorno, sotto forma di gigantesco robot, di Abraham Lincoln. Nel quinto capitolo, ritroviamo i due investigatori in un'America un po' rinnovata grazie al Presidente e alle sue idee sulla politica.

Sembra che tutti i computer del pianeta siano impazziti. Tra i rischi annessi a una simile calamità, c'è quello di vedere tutti i "nerd" appassionati d'informatica girare liberi per le strade delle città (a questo pensiero, i protagonisti impallidiscono!). Presto, Sam e Max scoprono che il problema è connesso alla diffusione di un nuovissimo gioco di ruolo online: Reality 2.0.

Introdotti alla materia dall'amica Sybil, grazie a un paio di occhialini per la realtà virtuale, gli investigatori iniziano a esplorare il cyberspazio, una specie di mondo parallelo in cui i due devono affrontare, in modo tutto particolare, problemi quali firewall, codici d'accesso, trasferimenti di denaro tra conti correnti online e altre bizzarrie di Internet! Riusciranno a scoprire cosa c'è in comune tra questo caso e i quattro che lo hanno preceduto? Tutto sarà (forse) svelato nel corso del sesto e ultimo episodio. Anche *Reality 2.0* è un'avventura grafica con disegni da cartone animato. L'aspetto estetico e caratteriale dei due protagonisti è sempre fedele a quello dell'avventura originale (del 1993). Nel corso del gioco, potrete esplorare alcuni ambienti già visti nei capitoli precedenti, nonché le loro nuove versioni nella realtà virtuale.

> **"I due investigatori esplorano il cyberspazio"**

I pochi oggetti che potrete raccogliere avranno una doppia valenza: nella realtà parallela, spesso, cambieranno forma e funzione, e dovrete avvantaggiarvi di questi mutamenti per proseguire. I dialoghi e l'utilizzo degli indizi nell'inventario, così come negli ambienti, sono facilmente gestibili grazie alla comoda interfaccia basata sul solo uso del mouse. L'umorismo è, al solito, un punto cardine dell'intera vicenda che, tra una situazione esilarante e l'altra, difficilmente vi terrà impegnati per più di 4-5 ore.

Nel corso di *Reality 2.0* è impossibile compiere gravi errori, nonché rimanere bloccati a causa delle azioni compiute. Al pari dei quattro episodi precedenti, anche questa scorreria nella realtà virtuale merita attenzione: dura poche ore, ma ha un costo ridotto e, considerata insieme agli altri capitoli, non sfigura al confronto di altre avventure non a episodi.

SIAMO GIÀ STATI QUI IN PASSATO?

I lunghi e divertenti momenti che i due protagonisti passano nella realtà virtuale, nel corso di *Reality 2.0*, non rappresentano la prima esperienza in questo senso di Sam e Max. Nel corso della loro prima apparizione (in *Sam & Max Hit the Road*, di LucasArts), in una brevissima sequenza, Sam doveva utilizzare proprio un elmetto per la realtà virtuale per proseguire nel gioco.



Roberto Camisana



info ■ Casa **Tell Tale Games** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **circa € 7 (8,95 dollari)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.telltalegames.com

Specifiche tecniche
- Sis. Min **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, Win XP, Conn. a Internet per scaricarlo**
- Sis. Cons. **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Ambiente innovativo rispetto agli episodi precedenti
- L'idea della realtà virtuale è simpatica
- Qualità al pari dei primi quattro episodi

- Non impegna per molte ore
- Preso da solo, non vale quanto l'insieme degli episodi
- Difficoltà non elevata

Un'avventura grafica simile agli episodi precedenti, ma con la novità della realtà virtuale, che permette espedienti e trovate dal sapore fresco. Se avete giocato i primi quattro capitoli, non potete smettere proprio adesso.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	8	5	6	6

www.gamesradar.it

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Atari/Capcom **Distributore:** Exa Games **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 6,99 **Provato su:** Giu 03 5

DINO CRISIS 2

I dinosauri si sono estinti più di 65 milioni di anni fa. Per questo motivo, quando ci si imbatte in qualcosa di superato lo si bolla come "giurassico", o lo si definisce semplicemente "un dinosauro".



La grafica, vista oggi, lascia parecchio a desiderare.

Dino Crisis 2 è esattamente un dinosauro, e non lo è solamente per l'abbondante presenza di lucertoloni preistorici all'interno del gioco.

È un titolo improntato all'azione frenetica, che perde di vista le componenti da survival horror che avevano fatto apprezzare il primo episodio, e che, per giunta, si rivela banale e approssimativo su tutti i fronti. Una trama poco interessante, con i soliti viaggi nel tempo conditi con sparatorie e fenomeni soprannaturali, una realizzazione grafica che non convinse nemmeno all'uscita del titolo (si trattava di una conversione da console, realizzata senza troppa cura), e un sistema di controllo scomodo e impreciso minano irrimediabilmente la qualità complessiva.

Nonostante il gioco sia disponibile a un prezzo budget, dunque, il nostro consiglio è di lasciarlo a fossilizzarsi sugli scaffali. Esiste una patch per sistemare dei bug nei menu e alcuni problemi di poco conto, ma nonostante questo *Dino Crisis 2* non merita.





Casa: Atari/Microprose **Distributore:** EMC **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 4,99 **Provato su:** Set 02 7

TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR

QUANDO si parla di FPS tattici online, il novanta per cento dei giocatori PC pensa istantaneamente a *CounterStrike*.



Le partite, nel mondo online, possono essere davvero dure.

Tactical Ops, nato come un Mod di *Unreal Tournament* e poi divenuto un gioco vero e proprio, gli assomiglia molto, e per un breve periodo ha persino minacciato il suo colossale primato nel mondo dell'online. Tutto orbita intorno a dinamiche di squadra, grazie alle quali non pagano solo la destrezza e la mira con il mouse, e vengono premiati anche la strategia e il ragionamento. Poi, com'era prevedibile, la qualità di *CounterStrike* ha cacciato *Tactical Ops* nel dimenticatoio, facendolo arrivare a prezzo budget sugli scaffali.

A questo punto, è bene specificare che tutto il succo del gioco si trova nel mondo online, spesso poco frequentato da chi acquista solo titoli a basso prezzo, e che l'esperienza single player è praticamente inesistente.

Ciò nonostante, *Tacticol Ops* è un buon gioco di guerra, che divertirà gli appassionati e regalerà tante ore di divertimento tattico. Ultimo, ma non meno importante, i server sono ancora frequentati, e alcune patch hanno ripulito in maniera soddisfacente l'esperienza di gioco.





ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EA

007 NightFire	€ 14,99
Black & White	€ 14,99
Command & Conquer Red Alert 2	€ 14,99
FIFA 2002	€ 14,99
FIFA Football 2004	€ 14,99
FIFA Football 2005	€ 14,99
Freedom Force	€ 14,99
Global Operations	€ 14,99
Il Signore degli Anelli: Il Ritorno del Re	€ 14,99
Madden NFL 2003	€ 14,99
NBA Live 2004	€ 14,99
NBA Live 2005	€ 14,99
Need for Speed Underground	€ 14,99
NHL 2002	€ 14,99
NHL 2003	€ 14,99
Sid Meier's SimGolf	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Total Club Manager 2004	€ 14,99

BLUE LABEL ENTERTAINMENT

LINEA FAIRGAME	
Starsky & Hutch	€ 4,99
Bad Boys 2	€ 4,99
Cabela Gran Slam	€ 4,99
Space invaders	€ 4,99
Moohrun Invasion	€ 4,99
Moohrun X Arcade	€ 4,99
Moohrun Skybots	€ 4,99
Winter Challenge	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

Casa: Activision ■ Distributore: Neversoft ■ Lingua: Sottotitoli italiano ■ Prezzo: € 15 ■ Provato su: Nat 05, 7½

GUN





■ Ogni cowboy che si rispetti va a bagnarsi la gola nel saloon cittadino.

SE c'è qualcosa che su PC non manca, sono i titoli che cercano di replicare la magica formula della serie *GTA*. Tra questi, però, pochi hanno abbandonato gli scenari metropolitani per sperimentare, come ha fatto *Gun*, ambientazioni alternative.

Vestirete i polverosi panni di Colton White, un pistolero del Far West con l'obiettivo di vendicare l'assassinio del padre. La libertà totale di esplorare un mondo dall'atmosfera "spaghetti western" rappresenta il fulcro attorno a cui ruota una trama avvincente. Alle numerose missioni inerenti la vicenda principale, se ne affiancano altre, opzionali, che presentano sfide varie e ben strutturate come, per esempio, impegni da cacciatore di taglie, vice sceriffo o pony express. Completarle è la chiave per assicurarsi importanti bonus nelle abilità del vostro alter ego (quali cavalcare o estrarre velocemente la pistola) oltre al denaro, indispensabile per gli acquisti.

La visuale è in terza persona ma, durante le sparatorie, è disponibile una modalità in soggettiva, chiamata "estrazione rapida", che è simile al Bullet Time e consente una mira più accurata e colpi più rapidi.

A impreziosire il tutto, contribuiscono una indovinata colonna sonora e un vasto arsenale di armi. Purtroppo, però, le tante incertezze grafiche finiscono con il rovinare un po' il risultato.

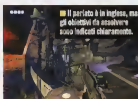




Casa: Vivendi/Sierra ■ Distributore: Starbreeze ■ Lingua: inglese ■ Prezzo: € 9 ■ Provato su: Gen 05, 8½

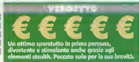
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

ALCUNI giochi, con il tempo, diventano fuori moda; altri, invece, non perdono neanche un millesimo del proprio smalto. *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* appartiene a questa seconda categoria e rappresenta un gioco raro.



■ Il parlato è in inglese, ma gli obiettivi da assolvere sono indicati chiaramente.

Raro perché le produzioni su licenza sono frequentemente afflitte da importanti difetti di giocabilità, mentre, in questo caso, si ha di fronte uno dei pochi titoli tratti da un film che è riuscito a elevarsi molto al di sopra della media. Gli eventi narrati si inseriscono come prequel della serie cinematografica: Riddick, un futuristico criminale, viene rinchiuso in un carcere di massima sicurezza e il suo obiettivo sarà la fuga, possibile solo a patto di sfruttare, con intelligenza, le proprie abilità. La struttura di gioco presenta un convincente mix tra diversi generi: sono presenti elementi stealth, così come intensi scontri a fuoco da FPS. Il risultato è un'esperienza ludica complessa e appagante che, anche grazie alla notevole cura grafica, lo rende un titolo da non lasciarsi sfuggire. Gli unici appunti possono essere fatti alla sua brevità e ai frequenti caricamenti, retaggio della conversione da console, ma ci sono un livello bonus e i salvataggi rapidi.

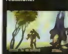


GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Shivering Isles
GMC.Gorman
"L'elogio della follia"



Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Sempre a lamentarsi!"



Shivering Isles
BANNED.Neon
"Già finito e in due versioni!"



DEFCON
GMC.Homer
"Ormai è una mania!"



Immortal Throne
GMC.Pettinato
"Non c'è pace nell'Ade!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



2) DOOM 3 Set 04
Casa Activision Distributore Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa Vivendi Distributore Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05/Gen 07 ■ **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa. Take 2 Distributore Take 2 IT
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH · MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi.** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nat 06 Voto: 8½
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.



2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa. Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi.** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore. Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Giu 06
L'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra è più che convincente, così come le opzioni tattiche

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa. Ubisoft Distributore. Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, spece in multiplayer.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa EA Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO
Casa. Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore. Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa Codemasters Distributore Halifax
■ **Trucchi.** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 Voto: 9
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale



2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa. THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07
Casa THQ Distributore Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa JoWooD Distributore Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa. Paradox Distributore. Koch Media
■ **Trucchi:** Mar 07 ■ **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa. Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa. Ubisoft Distributore Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 06 ■ **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto 9
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici, ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto 9
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa: THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe



LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa: Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa: LucasArts Distributore: Activision
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!



LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

2) NHL 06 Ott 05
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa: EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) DEFCON Dic 06 VOTO 8½
Casa: Valve Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

pokepower
I migliori FPS
1. Call of Duty 2
2. Quake 4
3. F.E.A.R.
4. Doom 3
5. Half-Life 2

Mega Man
I migliori sparatutto
1. Half-Life
2. Far Cry
3. No One Lives Forever
4. Shogo: mobile armor division
5. Soldier of Fortune

Malfa
I più attesi
1. Crysis
2. Spore
3. Bioshock
4. Enemy Territory: Quake Wars

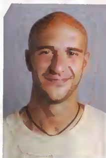
Veon
I migliori in assoluto
1. Doom 3
2. Gabriel Knight 3
3. Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo
4. Max Payne
5. Tom Clancy's Splinter Cell

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

next LEVEL



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016

CALL OF DUTY
[GMC] - COD ORIGINAL
213.140.8.217:28960
[GMC] - COD BEST
213.140.8.218:28960
[GMC] - COD SWAT
213.140.8.217:28970
[GMC] - COD REVOLT
213.140.8.218:28970

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!



Scrivete a gmcserver@sprea.it

Evento

DOPPIO SPETTACOLO AL CEBIT

Europei e "Champions League" alla fiera di Hannover. Gli azzurri deludono!



IL CeBIT di Hannover, una delle più rinomate fiere tecnologiche a livello mondiale, è diventata la vetrina più importante d'Europa per presentare gadget futuristici.

All'edizione 2007 hanno partecipato circa 6.000 aziende e più di 400.000 visitatori hanno affollato i padiglioni della manifestazione. L'occasione era delle più ghiotte per chi sta investendo nel campo del netgaming, soprattutto in virtù del fatto che i fan degli sport elettronici, in Germania, sono tantissimi.

La kermesse è stata quindi teatro di una vera e propria "inflazione" di eventi, affiancatisi al Samsung Euro Championship (SEC), ovvero gli "europei" del netgaming. Il CeBIT ha infatti ospitato anche le finali degli Intel Extreme Masters organizzati da ESL, il più grande campionato online del mondo.

Quest'ultimo evento è l'equivalente della "Champions League" calcistica in ambito netgaming, a cui vengono invitati tutti i vincitori delle varie "Serie A" sparse per l'Europa. Bagno di folla, dunque, per le stelle europee, che hanno potuto scontrarsi su due palcoscenici assolutamente differenti, sia per importanza, sia per grandezza, durante la medesima fiera. L'evento di Samsung occupava un intero padiglione; Intel, invece, aveva praticamente solo uno stand, da cui però non mancavano la professionalità e il pubblico.



La premiazione finale del SEC ha visto "assegnoni" a 4 zeri e palco strapieno!

La vera sorpresa è stata l'attenzione dei visitatori e dei media a questi due tornei: la maggior parte degli altri "megastand", in cui tenevano banco conferenze piuttosto che DJ impegnati in evoluzioni musicali, non aveva la metà dell'euforia presente intorno ai campioni di *CounterStrike* o *Warcraft III: The Frozen Throne*. Una vera e propria rivalsa europea, dopo che i World Cyber Games di Monza hanno un po' deluso quanto a pubblico, nonostante la maggiore grandezza e importanza dell'evento.

Un allineamento tra i due momenti, però, c'è stato: la completa disfatta degli azzurri in gara. Nessun italiano era riuscito a qualificarsi per gli Extreme Masters, che hanno avuto una selezione online molto dura, mentre

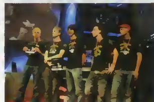
WCG 2007: i giochi

Selezionate le discipline delle olimpiadi dei videogame

Tripletta di notizie per quanto riguarda le prossime edizioni dei World Cyber Games: le olimpiadi dei videogiochi. Innanzitutto, i titoli ufficiali selezionati per PC cambiano anche in numero, diventando addirittura sette. *CounterStrike 1.6*, *Warcraft III: The Frozen Throne*, *Starcraft: Brood War*, *FIFA 07*, *Need for Speed: Carbon*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* e *Age of Empires III: The WarChiefs*. Per gli interessati è ora di cominciare l'allenamento, visto che le qualificazioni italiane, quest'anno, saranno addirittura a tappe e toccheranno più di una città. Tale cambiamento è dovuto al passaggio di consegne alla guida dell'evento italiano: non c'è più NGI, bensì Progaming.it (gli stessi che organizzano ESL: un "accentramento" che si spera porti buoni frutti). Ultimo aggiornamento: è stato selezionato il luogo per le finali del 2008, che torneranno in Europa e, precisamente, a Colonia, in Germania.

Sito di riferimento: www.wcg-italy.com


Per la finale degli Extreme Masters, allo stand Intel è intervenuto un folto pubblico.


Gli svedesi Fnatic hanno giocato entrambi i tornei, arrivando secondi all'evento Intel.


La Polonia è di nuovo al vertice del *CounterStrike* europeo e mondiale, grazie alla vittoria degli Extreme Masters.

al SEC erano presenti solo i Cube di *CounterStrike* (in formazione peraltro rimaneggiata), Geno di *Warcraft 3* e Rospo di *Project Gotham Racing*. Unicamente quest'ultimo è riuscito a vincere una partita. Gli altri hanno deluso anche in termini di prestazioni, non riuscendo minimamente a impressionare gli avversari.

Sembrano lontani i tempi in cui la bandiera tricolore sventolava sopra le altre nei tornei di *Unreal Tournoment* o di *FIFA*. Oggi, chiunque, vedendo estratta l'Italia come avversario, tira un sospiro di sollievo. Questo non è da imputarsi solo alla poca voglia dei nostri cyber atleti, oppure alla "solita" mancanza di eventi e interesse nel Bel Paese verso questo nuovo tipo di sport. Forse, la motivazione più attendibile per i deludenti risultati azzurri è proprio il progresso delle altre nazioni e l'immobilità tricolore. Quattro anni fa, l'Italia era in grado di competere a testa alta con tutti perché la scena mondiale era ancora in fermento; al giorno d'oggi, invece, negli altri Paesi i frutti sono maturati mentre nel nostro sono rimasti praticamente acerbi.

Simone "AKirA" Trimarchi

Siti di riferimento
SEC: http://ec.wcg-europe.com
www.esl.eu/eu/masters/

Evento

TLPSOL, I RISULTATI!

Diverte la LAN gratuita ad Ascoli Piceno



L'A.S. Quadrifoglio ha salutato GMC poco prima della vittoria!

Si è concluso il Truentum LAN Party organizzato nel Centro Italia, per la precisione ad Ascoli Piceno, dove mai era arrivato un evento netgaming in tutto il suo splendore. Certo, il luogo scelto per la manifestazione non era di dimensioni faraoniche, ma chi è intervenuto si è divertito incontrando i propri avversari "virtuali" per una volta nella vita reale, in una non-stop di 48 ore. Lo scenario era il seguente: ragazzi riunitisi con l'unico scopo di giocare, accampati sotto i propri PC e tenuti svegli da sorsate di caffè. E le emozioni non sono mancate, garantite anche dai ricchi premi messi in palio da Asus, CHL e CoolerMaster. I tornei organizzati, sebbene non abbiano visto la partecipazione dei più grandi campioni italiani del netgaming, hanno assicurato divertimento per tutti. Il torneo 5vs5 di *CounterStrike: Source* è stato vinto dall'A.S. Quadrifoglio, in finale contro i GiGGioni, mentre quello in modalità 2vs2 ha visto trionfare Roma e Trauma. A *Unreal Tournoment 2004*, ancora giocatissimo, Tazok ha surclassato uno spento Fonzie, senza usare nessun tocco magico. A *Quake 3* è stato Horwath a vincere, mettendo al tappeto Vipers17. Il tutto è stato organizzato dai volenterosi netgamers di Ascoli Piceno (tra cui spiccano Altens, Ripley e Roma), che, aiutati dal comune della città, riproporranno l'appuntamento l'anno prossimo.

sito di riferimento
www.tlpsol.it



Il Truentum LAN Party, ad Ascoli, non era sfarzoso, ma si è dimostrato comunque accogliente!

Mod per UT 2004

MOD ANGELICI

Una strepitosa collezione di add on da "quell'angelo" del modding di Angel Mapper.

- **Sviluppatore:** Angel Mapper
- **Genere:** FPS Online
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.angelmapper.com

CI dev'essere qualcosa di segretamente magico in *Unreal Tournament 2004*, che spinge la comunità di modder a sfornare a getto continuo un Mod più bello dell'altro.

Molte delle migliori realizzazioni per il capolavoro di Epic Games portano però la stessa firma, quella del misterioso Angel Mapper. Come definire se non geniale l'introduzione nel solito, stra-collaudato schema di gioco delle partite Deathmatch, di una strana sostanza traslucida capace di condizionare i movimenti del giocatore e, di conseguenza, di conferire nuova linfa vitale alle dinamiche di gioco? E questo è solo un esempio delle bizzarre modifiche al classico gameplay di *UT 2004* apportate dal nostro angelico modder grazie alle sue eclettiche capacità.

INSTALLAZIONE

1. Scaricare l'archivio **CTF-PhaseShift.zip**.
2. Estraete l'archivio **CTF-PhaseShift.zip** su disco fisso.
3. Copiate le cartelle estratte nella directory principale di *UT 2004*.
4. Per i Mod descritti nella pagina seguente, il procedimento è sostanzialmente lo stesso.

Il pezzo forte del corposo catalogo di Mod firmato Angel Mapper è, però, *Phase Shift*, una straordinaria mappa cattura la bandiera multidimensionale. La bandiera da difendere è piazzata all'interno di un edificio del porto, mentre due sentieri verdeggianti conducono in una grotta non troppo distante. Quest'ultima non ha sbocchi oltre all'entrata, ma al suo centro si trova una suggestiva fenditura azzurra. Entrandoci, apparentemente, ci si ritrova nella stessa grotta, ma voltati dall'altra parte. Tornando all'aria aperta, tuttavia, ci si rende conto che il tramonto rosseggiante di poco prima è ora sostituito da un sole splendente in un meraviglioso cielo terso. "Sono un fan sfegatato di StarTrek: The Next Generation", spiega l'autore, "e, nella serie, i paradossi spaziali e temporali sono sempre molto gettonati. Ecco da dove mi è venuta l'idea". In entrambe le versioni dello scenario portuale, esseri incorporei vagano indistinti tra la grotta e la costa. Giocando, realizzerete che si tratta di immagini fantasma di giocatori reali che si muovono nella dimensione parallela, caratterizzate da una particolare aura colorata secondo il team d'appartenenza. Lo split dimensionale consente di difendere la propria base tenendo d'occhio i "fantasmatici" nemici, che fanno lo stesso con la loro nell'altra dimensione, magari gustandovi il tentativo di fuga di un vostro alleato con la bandiera avversaria. Naturalmente, le cose si fanno tanto più calde quanto più ci si avvicina al passaggio dimensionale, con agguati e imboscate resi, però, meno ovvi dalla "translucenza" tra le due realtà sovrapposte.

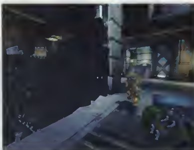
Angel Mapper è al lavoro su altre mappe e Mod per *UT 2004*, almeno fino all'arrivo di *UT 3* e dell'innovativo Unreal Engine 3.0, grazie al quale le sue idee troveranno nuovi fantastici mezzi tecnici ed espressivi per materializzarsi in tutta la loro originalità.



Un'evocativa immagine (composta digitalmente) che miscela le due dimensioni parallele di *Phase Shift*. Il Mod è disponibile all'indirizzo **www.angelmapper.com/infophaseshift.htm.**

RECONSTRUCT

Tipo: Mappa Deathmatch
Indirizzo: www.angelmapper.com/inforeconstruct.htm



Una mappa Deathmatch per cui Angel Mapper ha appositamente inventato un nuovo tipo di materiale, implementandolo all'interno dell'Unreal Engine. Si tratta di una strana sostanza cristallina, che si forma progressivamente davanti a voi quando vi avvicinate e si smaterializza quando vi allontanate. Questo vuol dire che potete spararci attraverso, ma non passarci. La stessa sostanza è utilizzata anche per formare all'ultimo momento ponti apparentemente invisibili, per "prove di fede" alla Indiana Jones.

SPIDER STEROIDS

Tipo: Mod
Indirizzo: www.angelmapper.com/infospidersteroids.htm



Tra le migliori armi disponibili in *Unreal Tournament 2004* ci sono senz'altro i ragnetti esplosivi, che seguono il vostro mirino laser per esplodere nei piedi della vittima predestinata. *Spider Steroids* dota il giocatore di un'arma in più, ovvero "gonfiare", con il fuoco secondario del fucile apposito, la dimensione e la potenza esplosiva degli aracnidi meccanici. Neanche l'Uomo Ragno sarebbe in grado di fare più male!

SUB ROSA

Tipo: Mappa Assalto
Indirizzo: www.angelmapper.com/infosubrosa.htm



Pochi mapper si avventurano nell'impresa di mettere le mani nella modalità a obiettivi Assalto, visto il complicato codice che la sorregge. Angel Mapper, però, non è un mapper comune, tanto che la stessa Epic si è aggiudicata (pagando) la mappa in questione per inserirla nel suo Mega Pack ufficiale. L'obiettivo principale del livello è rubare del materiale top secret e trasmetterlo alla base.

THE OMFG GUN

Tipo: Mod
Indirizzo: www.angelmapper.com/infoomfggun.htm



Il Mod *OMFG Gun* trasforma il classico lanciarazzi in un'arma automatica, con tanto di fuoco secondario per esplodere stormi di potentissimi missili. Il Mod non si limita a dotare tutti i giocatori della nuova poderosa arma, ma ci costruisce intorno una vera e propria modalità, modificando addirittura i messaggi in sovrimpressione con più efficaci "X pwned Y" o più umilianti "X pwned se stesso!"

THE EDITOR HAS YOU

Tipo: Filmato machinima
Indirizzo: www.angelmapper.com/infoeditorhasyou.htm



Un vero e proprio cortometraggio realizzato con il motore grafico di *UT 2004*, nel quale i protagonisti sono dei soldati spaesati che hanno realizzato di trovarsi imprigionati all'interno di un videogame, il che li porterà a cercare di "moddare" il gioco dall'interno per salvarsi la pelle. *The Editor Has You* si è ben classificato nella categoria Best Movie del concorso Make Something Unreal.

... E TUTTO IL RESTO

Indirizzo: www.angelmapper.com/levels.htm



Come se non fosse abbastanza, Angel Mapper ha anche compilato realistici algoritmi fisici perché gli oggetti bonus di *Unreal Tournament* vengano spostati dall'impatto di missili e proiettili, implementato un "Mario Mode" in *UT 2003* (grazie a cui eliminare l'avversario semplicemente saltandogli in testa), creato una mappa centrata su una mega-catapulta per coraggiosi giocatori volanti, e molto altro. Ma non c'è materialmente lo spazio per elencare tutte le geniali idee di questo modder. Meglio scoprirle da soli, indirizzando il proprio browser all'indirizzo: **www.angelmapper.com/levels.htm!**

Mod per Far Cry

MATTO4

Una serie di Mod che raggiunge il quarto episodio, roba da matti!

- **Sviluppatore:** Matthias Otto
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 392 MB
- **Internet:** http://ic-kartografen.de.vu

SE Crytek sembra avere le idee piuttosto chiare su come migliorare il caro vecchio *Far Cry* – il nome *Crysis* vi dice qualcosa? – Matthias Otto, creatore del Mod *Matto*, ha un'idea tutta sua in proposito: prendere *Far Cry*, aggiungergli un pizzico di suspense in stile *Resident Evil*, una manciatina di ombre alla *Doom 3* e una spolverata di nuovi effetti grafici, e il gioco è letteralmente fatto!

In realtà, questo è il quarto episodio di una serie di "Mod single player" dedicati a *Far Cry*, ma non è affatto necessario aver giocato i precedenti per apprezzare le sinistre atmosfere buie e le stupende sequenze cinematiche di *Matto4*. Nonostante la tensione costante che permea il gioco, quest'ultimo non si prende mai troppo sul serio, come dimostrano i numerosi rimandi scherzosi a film e videogiochi in generale. In effetti, nonostante alcune concitate sequenze di fuga lo possano far pensare, *Matto4* non è un survival horror, ma rimane uno sparatutto con il suo bravo carico di armi, granate e distruzione totale.



INSTALLAZIONE

1. Aggiornate *Far Cry* alla **versione 1.4**.
2. Scaricate il file autoinstallante **Matto4_v1.0.exe** e lanciatelo.
3. Selezionate come percorso d'installazione la cartella principale del gioco per installare il Mod correttamente.

VERDETTO



Matto4 è letteralmente un gioco di luci e ombre, tra spiagge assolate e corridoi bui in perfetto stile *Doom 3*.



Il Mod vanta un'ottima illuminazione, con avversari che spuntano, spesso e volentieri, dall'ombra.

Mod per C&C: Generals Zero Hour

RED ALERT 3

Calma e sangue freddo: è "solo" un Mod.

- **Sviluppatore:** Grizzly, DarkAlex, Mad Man
- **Genere:** RTS single e multiplayer
- **Dimensioni:** 125 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/19h57

CI vuole del fegato per dare un titolo del genere al proprio Mod, anche se la qualità di quest'ultimo è quasi a livello professionale.

In sostanza, *Red Alert 3* rimodella le tre fazioni di *Red Alert 2: Yuri's Revenge* con il motore 3D di *Generals*, offrendo addirittura una campagna di cinque missioni per ciascuna di esse. I modelli tridimensionali di unità e strutture sono rielaborazioni fedeli degli sprite 2D originali, sia graficamente, sia nel loro comportamento sul campo, e le campagne di gioco sono di ottima qualità, sequenze d'intermezzo comprese. Insomma, non sarà all'altezza del nuovissimo *C&C 3: Tiberium Wars*, ma lo sforzo è certamente encomiabile.

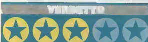
Purtroppo, quando si parla d'Intelligenza Artificiale, il Mod dimostra tutta la sua volonterosa artigianalità, che non le consente, per esempio, di sfruttare a dovere la potenza delle armi più distruttive, impedendole di essere un avversario veramente ostico. C'è sempre il multiplayer, comunque...



INSTALLAZIONE

1. Assicuratevi di avere installato *C&C: Generals Zero Hour* versione 1.02 o superiore.
2. Scaricate il file autoinstallante **ra3_installer_v10Full.exe** (disponibile anche all'indirizzo **http://files.moddb.com/4921**).
3. Lanciate l'installer **ra3_installer_v10Full.exe**.
4. Selezionate come percorso d'installazione la cartella principale di *C&C: Generals Zero Hour*.

VERDETTO



Un ottimo lavoro dal punto di vista grafico e strutturale, ma che dimostra qualche grave lacuna per quanto riguarda la I.A.



Le unità sono quelle di *Yuri's Revenge*, ma rimodellate in tre dimensioni.

Mod per Half-Life 2

INSECTS INFESTATION

Buttate gli spray: questa volta, si sta dalla parte degli insetti!

- **Sviluppatore:** Insects Infestation Team
- **Genere:** Sparatutto strategico multiplayer
- **Dimensioni:** 364 MB
- **Internet:** www.insectsinfestation.com

NEL DVD **Che bello: un gioco ecologista e bucolico, in cui prendere le parti del pacifico popolo degli insetti...**

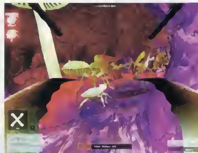
Pacifico un corno! In questo Mod per *Half-Life 2*, infatti, tre colonie di insetti (formiche, termiti e un'alleanza di altri insetti assortiti) se le danno di santa ragione per stabilire il proprio predominio su un (per noi) piccolo pezzo di terra. L'obiettivo di questo sparatutto strategico a squadre è di eliminare la regina avversaria, preoccupandosi contemporaneamente di difendere il proprio nido dalle incursioni nemiche.

La presenza del nido evidenzia la componente strategica di *Insects Infestation*, che prevede tre tipi di risorse utilizzabili per potenziare il proprio esercito chitinoso. Risorse evolutive, per dotare i propri insetti di nuove abilità; strutturali, per costruire e rinforzare il nido; e nutritive (per non dire "fertilizzanti"), per accelerare la crescita strutturale ed evolutiva attraverso le già citate risorse.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'installer **II_1_0_setup.exe**.
2. Lanciate il file autoinstallante **II_1_0_setup.exe** (e controllate che il percorso d'installazione punti alla cartella **SourceMods\ii**).
3. Avviate **Steam** e lanciate il Mod dal menu **I Miei Giochi**.





Non esiste pietà, nel crudele mondo degli insetti in guerra!

Mod per Neverwinter Nights 2

TRAGEDY IN TRAGIDOR

Un Mod decisamente valido, ma inesorabilmente "tragico".

- **Sviluppatore:** Phoenixus
- **Genere:** Gioco di ruolo single player
- **Dimensioni:** 108 MB
- **Internet:** http://snipurl.com/1Bt2u

NEL DVD **È arrivata! L'attesa ondata di Mod dedicati al nuovo, flessibile *Neverwinter Nights 2* comincia ad abbattersi sulle coste del panorama dei GdR per PC, così come sulle pagine del Next Level di GMC.**

È la classica notte buia e tempestosa, quando giungete nella "ridente" cittadina di Tragidor, un nome che è tutto un programma. Il luogo è letteralmente imbevuto di intrighi e macchinazioni, e popolato da personaggi tutti dotati di una loro spiccata personalità, dal poderoso Bjorn alla "casalinga disperata" Selma. Disperazione, e tragedia: questo è *Tragidor*, come scoprirete sulla vostra pelle intraprendendo le suggestive missioni secondarie offerte dal Mod. I combattimenti possono risultare molto impegnativi per personaggi sotto il settimo livello, e gli allineamenti "non molto legali" sappiano che Tragidor è troppo messa male di suo, perché una mente malvagia possa divertirsi a scombussolarne il già deprimente tran tran quotidiano.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate l'archivio **Tragedy_in_Tragidor_V-9.rar**.
2. Aprite l'archivio ed estraete la cartella **Tragidor in Documenti\Neverwinter Nights 2\Campaigns**, e i file **.mod in Documenti\Neverwinter Nights 2\Modules**.
3. Lanciate la nuova campagna **Tragedy in Tragidor** dall'interno del gioco.





Tirar su di morale gli abitanti di *Tragidor* è un'impresa per veri eroi.

Mod per Richard Burns Rally

AUTO DA RALLY REALI

Richard Burns Rally *può finalmente contare su modelli di auto più verosimili!*

NON c'è dubbio che sia la fisica delle vetture la protagonista indiscussa di *Richard Burns Rally*, mentre i modelli delle auto disponibili sono piuttosto anonimi.

O almeno questo è quanto accadeva prima che dei capacissimi modder cominciassero a sfornare nuove realistiche vetture da rally per integrare la scarna lista del gioco originale. Procurasi questi gioielli di modellazione è facile: basta scaricarli all'indirizzo **www.bhmotorsports.com/RBR/downloads**. Inserirli nel gioco (installandoli come spiegato in questa pagina) richiede, invece, un po' di pazienza e di attenzione in più, dato che ci sono solo sette "slot" disponibili per il rimpiazzo di un'auto vecchia con una nuova. State attenti a cosa sostituite, quindi, per non ritrovarvi con un parco macchine privo del vostro bolide di fiducia. E ora, diamo un'occhiata ai modelli più gettonati.

INSTALLAZIONE

1. Scaricate la patch 1.02 del gioco all'indirizzo **www.richardburnsrally.com** e installatela.
2. Scaricate i file che vi interessano all'indirizzo **www.bhmotorsports.com/RBR/downloads**.
3. In generale, i file delle auto vanno nella cartella cars, quelli relativi alla fisica in **physics** e i testi in **cars.ini** (utilizzando il Blocco note).



FOCUS 2000 MCRAE

Autore: eddy3spain

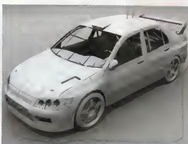
Resa famosa dallo stile di guida aggressivo del mitico "scozzese volante" Colin McRae, questa auto è caratterizzata dalla storica livrea Martini e dall'avere accumulato nel suo palmares un buon numero di vittorie. Un modello realizzato con cura nei minimi dettagli, sia per quanto riguarda il look, sia per la manovrabilità dell'auto, piuttosto nervosa e carente sul piano dell'aderenza, ma dotata di una trasmissione efficiente.



PEUGEOT 307 2005

Autore: Avio/Tremblay

Un modello di vettura assolutamente fantastico, di gran lunga superiore a quelli originali. La scocca dell'auto è modellata in modo davvero fedele, il livello di dettaglio è altissimo e la fisica a dir poco eccellente. Si tratta di una quattroruote velocissima, ma anche da trattare con i guanti di velluto (come sa bene il Gronholm della stagione 2005). In assetto da asfalto è irresistibile.



FOCUS WRC 2006

Autore: eddy3spain

Tenuta eccellente, telaio aggressivo e look brutale. L'ultima generazione della Ford Focus guidata da Marcus Gronholm è incredibilmente efficace sugli sterrati, seconda solo all'incredibile Citroën Xsara dell'altrettanto incredibile Sebastien Loeb dell'anno scorso. Oltre a una carrozzeria assolutamente convincente, anche gli interni della Focus WRC modellata da eddy3spain sono super-dettagliati, compreso il posizionamento della telecamera interna all'abitacolo che regala scorci suggestivi della strumentazione, pur garantendo una buona visibilità per il giocatore. Un dettaglio non così curato in molti altri modelli di auto, Xsara 2005 innanzi tutto.





CELICA ST205 1996

Autore: gonzo_kool

Undici anni sulle spalle non sono certo facili da portare con classe. Ma se ciò può anche essere vero a giudicare dal suo look irrimediabilmente datato, è invece molto meno evidente guidando questo bolide d'annata.
Stabile, veloce e incollata al terreno come poche, la storica Celica è perfetta al posto della poco carismatica Corolla, dotata com'è – se non di un fisico – almeno di una fisica strepitosa.



SUBARU IMPREZA 2005

Autore: Mav3rick

Pur essendo disponibile un fenomenale modello della versione 2006, difficilmente i fan Subaru vorranno rivivere la problematica stagione sofferta dal povero Solberg al volante di una vettura non esattamente affidabile. In questo senso, il modello 2005 è un po' meglio, combinando una guidabilità fantastica, morbida ed efficace, con il look aggressivo che tutti amiamo. E che fa mangiare la polvere al modello originale.

Mod per GTR 2

N.A.P. MOD

Il motore fisico di GTR 2 è stato rivoluzionato!



- Sviluppatore: AutoSimSport
- Genere: Simulatore di guida
- Gioco richiesto: *GTR 2*
- Percentuale di completamento: 95%
- Internet: www.simleague.net



Il Mod *N.A.P.* deluderà chi era abituato a girare su tempi molto bassi, ma verrà apprezzato da chi pretende un'esperienza più aderente alla realtà.

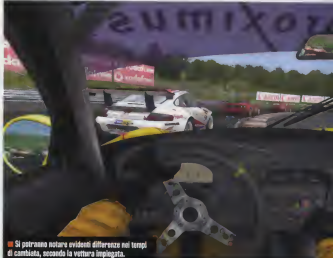
IL secondo titolo firmato dai SimBin dedicato alle Granturismo, *GTR 2*, è un piccolo gioiello per quanto riguarda il cosiddetto realismo simulativo, anche se si è dimostrato ben lontano dalla perfezione.

In particolare, alcuni appassionati hanno notato una certa permissività nella messa a punto, che consentiva di sfruttare alcuni trucchetti, come per esempio un valore di camber negativo "esagerato" che assicurava un'aderenza fuori parametro. Nella vita reale, tali impostazioni non sarebbero possibili, o quantomeno obbligherebbero a pesanti compromessi, che invece nella simulazione dei SimBin sembrano non esserci. Inoltre, i programmatori di *GTR 2* non hanno tenuto conto della posizione del carburante all'interno delle vetture e, sotto questo profilo, tutte le quattroruote risultano identiche. Gli ingegneri che hanno lavorato al *N.A.P.* (sigla che sta per New Alternative Physics, nuova fisica alternativa) hanno ritoccato questi aspetti, cercando di puntare a una maggior fedeltà simulativa senza che ciò implicasse, necessariamente, una maggior difficoltà. Semplificando, il Mod *N.A.P.* consente ai piloti virtuali di avvicinarsi maggiormente ai tempi stabiliti da quelli reali. Non a caso, i tempi registrati dai migliori giocatori sono incredibilmente vicini a quelli ottenuti sui circuiti veri e propri. I piloti della versione "pulita" di *GTR 2*, di contro, sapevano bene che, con alcuni assetti estremi, era possibile scendere addirittura di 8/10 secondi rispetto al record della pista.

Le modifiche apportate al motore fisico dal *N.A.P* sono basate non su dati "ideali", bensì su quelli registrati dalle vetture vere, quindi più attendibili. I programmatori stessi sottolineano che è difficile dire se sia più realistica la loro gestione degli pneumatici o quella degli ISI (*rFactor*), ma è un dato di fatto che, tramite questo Mod, è impossibile ricorrere ai succitati trucchetti senza conseguenza negative sull'assetto.

Abbiamo apprezzato, inoltre, la nuova gestione del cambio: se in *GTR 2* qualsiasi automobile cambiava nella stessa identica maniera, ora ogni vettura ha dei tempi precisi. Finalmente, è possibile notare che il cambio semiautomatico è nettamente più lento di quello sequenziale, per non parlare di quello con l'innesto diretto. Tramite il *N.A.P.*, insomma, *GTR 2* ci è sembrato più verosimile, leggermente più complesso sotto certi aspetti, ma indubbiamente vicino alla filosofia di simulare al meglio ogni piccolo particolare. Se siete interessati a un approfondimento ancora più tecnico sull'argomento, fate un salto su questo sito (in italiano): **www.simleague.net/content/view/242/225/**.





Si potranno notare evidenti differenze nei tempi di cambiata, secondo la vettura impiegata.

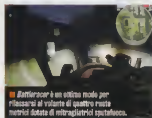
IL FUTURO DI BATTLEFIELD 2

Non è detto che 2142 rappresenti per forza il futuro della serie...


In *Project Reality*, un incontro ravvicinato di questo genere non può che finire male.






Battleracer è un ottimo modo per rilassarsi al volante di quattro ruote metrici dotate di mitragliatrici sputafuoco.


Gli scenari ucraini di *Point of Existence 2* rendono la guerra ancora più miserabile.


A caccia con un semplice coltello. Buona fortuna!

CHE cos'è la realtà? Lasciate che ve lo spieghi *Project Reality*.

In questo Mod, un carro armato può essere reso incapace di muoversi, ma allo stesso tempo essere ancora in grado di sparare, ammesso e non concesso che il suo cannone sia in buono stato. Tutto può essere progressivamente danneggiato, prima di essere distrutto. Tempi di respawn molto più lunghi consigliano una maggior cautela nell'interpretazione degli scontri; addirittura, tutte le tag di riconoscimento sono sparite, quindi bisogna essere in grado di riconoscere da soli le uniformi e le unità amiche e nemiche. Inoltre, le classi militari sono ancora più specializzate, gli elicotteri e i jet richiedono specifici "kit" e il lavoro di squadra è l'unico modo per avere qualche chance di cavarsela sui campi di battaglia. Il risultato è un'esperienza bellica di gioco molto più credibile e meno casuale di quella originale. Ma anche inevitabilmente più solitaria, visto che, nelle enormi mappe, tutti pensano più a nascondersi che ad attaccare. Se volete un assaggio della dura realtà, **www.realitymod.com**.

Cosa significa "esistere"? *Point of Existence 2* prova a darne una spiegazione trasferendo *BF 2* nelle innevate steppe ucraine, immortalate in una serie di notevoli mappe multiplayer, oltre che in un piccolo Mod single player. Aspettatevi nuove unità caratterizzate da statistiche e particolari leggermente diversi, oltre a due inedite modalità di gioco (Nuke e Frontline). Per scoprire il segreto dell'esistenza, **www.pointofexistence.com**.

Avete perso la speranza? Riguadagnatela con qualche bella partita a *Forgotten Hope*, realistico Mod sulla Seconda Guerra Mondiale che prende il via tra le sabbie del fronte nordafricano, per poi espandersi a macchia d'olio. Vista la portata della guerra che riproduce, *Forgotten Hope* offre un'ampia lista di mezzi pilotabili, arsenali e modalità sperimentabili. Per non perdere la speranza, **http://forgottenhope.bf1942files.com**.

Se, poi, di guerre e conflitti vari ne avete le tasche piene, *Battleracer* potrebbe essere il Mod che fa per voi, con i suoi tracciati tortuosi e i suoi mezzi corazzati lanciati a tutta velocità. Per correre via dalla guerra, **http://battleracer.com**.

Ancora meglio, perché non trasformare i combattimenti in schermaglie giocose tra le unità costruite con il LEGO di *Brickfield*? Quest'ultimo Mod è praticamente l'antitesi di *Project Reality*, rimpiazzando soldati e mezzi militari con plasticosi alter ego colorati. Se volete tornare bambini, **www.brickfield-mod.org**. GIOCHI COMPUTER


È un aereo! No, è un soldato di *Brickfield*


Che dire: questa schermata sembra vera, non fosse per quei mattoncini qua e là...


Questo elicotterino fatto con il LEGO è una vera macchina da guerra: altro che gli AH-64 americani!

GENERE: AVVENTURA

Giocato in multiplayer

MYST ONLINE – URU LIVE

Un po' a sorpresa, la versione online di Myst è arrivata per davvero...



Per risolvere i numerosi puzzle, gli avatar dei giocatori possono interagire con meccanismi di vario tipo.



Ogni giocatore dispone di una dimora in un'Era personale chiamata Relto.

AVVENTURE STRANIERE

Uru Live è interamente in inglese e per giocarci è consigliabile una buona conoscenza dell'idioma di Shakespeare. Consigliabile ma non strettamente necessaria, giacché è possibile trovare online parecchi italiani e non mancano gli aiuti nella nostra lingua (**http://uru.auroraproject.net/drupal**)

L'AVVENTURA COSTA

Uru Live può essere provato gratuitamente in modalità "demo": è sufficiente scaricare il client (di circa 320 MB) dal sito in inglese **www.gametap.com/home/myst/index.html** e installarlo sul proprio PC (per farlo, occorre registrarsi con un indirizzo e-mail valido). Tale versione include la possibilità di visitare un'area ridotta del mondo e d'incontrare altri giocatori. Chi trova l'esperienza stimolante può quindi iscriversi al gioco completo pagando un canone mensile di circa 10 euro (anche se, per il primo mese, la quota è di soli 80 centesimi).

- **Casa:** Cyan Worlds
- **Sviluppatore:** Cyan Worlds
- **Distributore:** Gametap
- **Provato su:** Nat 03 8
- **Requisiti:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 600 MB HD, collegamento a internet Banda Larga
- **Internet:** www.gametap.com/home/myst/index.html

GMC E *URU*

I lettori più affezionati della nostra rivista ricorderanno che l'originale *Uru: Ages Beyond Myst* fu allegato alla versione Budget di GMC di dicembre 2005. Tale versione non è compatibile con l'attuale *Uru Live*, e installarla non sarà utile ad accedere a questa nuova edizione del gioco di Cyan. In compenso, ricordiamo che il download del client per partecipare a *Uru Live*, quanto meno alla versione "demo", è completamente gratuito.

CI sembrava dover essere uno di quei sogni condannati a rimanere nel cassetto.

Quando, nel 2004, Cyan Worlds e Ubisoft lanciarono *Uru: Ages Beyond Myst*, una delle principali attrattive del programma avrebbe dovuto essere la modalità multiplayer. Ovvero, la possibilità per più avventurieri di incontrarsi online ed esplorare insieme le meraviglie dei mondi di *Myst*, risolvendo enigmi e rompicapi e socializzando in una sorta di enorme MMORPG centrato più sulla collaborazione e sull'esplorazione, che sui combattimenti.

Purtroppo, a causa dello scarso numero di iscritti, Ubisoft decise di abbandonare la componente multiplayer del gioco agli inizi del 2004 – e con la fase di beta-testing già completata. Fortunatamente, *Uru* era dotato anche di una componente single player di tutto rispetto, sufficiente ad accontentare gli acquirenti (che trovarono nel gioco, quantomeno, un nuovo capitolo nella famosa saga di avventure). L'amaro in bocca per la promessa mancata, però, rimase e fu solo in parte alleviato dalla successiva pubblicazione dei contenuti inizialmente pensati per l'online nelle due espansioni per *Uru* intitolate *To D'ni* e *Pathj of the Shell*.

È stato con un certo stupore che, durante una delle nostre navigazioni nella Rete, ci siamo imbattuti in un banner che annunciava il ritorno della componente multigiocatore di *Uru* in una nuova, scintillate versione chiamata *Uru Live*. Responsabile dell'iniziativa è la Turner Broadcasting System – la società americana proprietaria, tra le altra cose, della CNN e del "Cartoon Network" – attraverso la propria sussidiaria Gametap. *Uru Live*, è bene dirlo subito, non è la "vecchia" versione di *Uru* (quella, per intenderci, pubblicata nei negozi e, a suo tempo, allegata anche a GMC) cui è stato attivato il servizio online, bensì un programma completamente nuovo, per accedere al quale è obbligatoriamente necessario il download e l'installazione di un "client" che – al momento in cui scriviamo – è disponibile solo su Gametap.

Detto questo, il motore di gioco, i contenuti e l'interfaccia utente di *Uru Live* sono pressoché gli stessi del suo predecessore, e i veterani non faranno fatica a orientarsi immediatamente nell'universo del gioco.

Il programma non deve essere confuso con i normali MMORPG, nel senso che non prevede combattimenti e i personaggi (o "avatar") dei giocatori non passano di livello.



I veterani di *Uru: Ages Beyond Myst* riconosceranno molti dei luoghi che si incontrano all'inizio di *Uru Live*.

"È un programma nuovo, per accedere al quale è necessario il download e l'installazione di un client"

In realtà, le capacità di ogni avatar sono esattamente le stesse: muoversi negli ambienti di gioco e interagire. A "passare di livello", semmai, è la capacità del giocatore di affrontare e risolvere i numerosi enigmi sparsi per *Uru* – talvolta da soli, ma più spesso in compagnia di altri avventurieri.

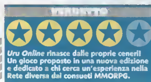
La storia, per chi non conosce *Myst* è quella dell'esistenza di un'antichissima civiltà di filosofi e artigiani, i D'ni, in possesso del perduto talento di creare "Ere" attraverso la scrittura. Ogni Era consisteva in un universo a sé stante e perfettamente completo, che i creatori D'ni descrivevano in libri scritti seguendo particolari rituali. Una volta che il libro era finito, si trasformava in un portale verso quell'universo – che poteva quindi essere esplorato e, in alcuni casi, colonizzato.

L'idea alla base di *Uru Live* è la scoperta di resti lasciati dalla civiltà D'ni nel nostro mondo, nel sottosuolo del deserto del Nuovo Messico. I giocatori sono esploratori inviati a disseppellire i segreti del popolo perduto e, rapidamente, si trovano a fare i conti anche con i misteri di altre Ere. *Uru Live* presenta una trama, che può essere seguita e "completata" giocando anche da soli (ma sempre connessi online), e un gran numero di cose da scoprire sul passato dei D'ni e sulle numerose (e spesso convulse) vicende della loro lunga esistenza.

Oltre a questi elementi, gli sviluppatori di Cyan offrono un flusso costante di contenuti addizionali per tenere desto l'interesse dei partecipanti. Mentre i più ovvi sono nuove Ere ed elementi di contorno che vengono aggiunti con le varie patch, i programmatori partecipano attivamente alla vita sociale della comunità con avatar particolari che, in una vera e propria versione virtuale di "attori" o "animatori", danno l'avvio a vicende che hanno i giocatori come protagonisti, ad attività sociali di gruppo e così via.

È curioso notare che un progetto abbandonato tre anni fa, per l'apparente scarso interesse dei giocatori, oggi sta assistendo a un fiorire incredibile d'iniziative, pagine Web e gilde dedicate. Forse i tempi sono cambiati, o forse è cresciuto il numero di giocatori che, sperimentati i MMORPG tradizionali, vogliono qualcosa di diverso.
In ogni caso, da appassionati di *Myst*, speriamo ardentemente che questo non sia un fuoco di paglia, e torneremo a vedere come vanno le cose in *Uru Live* in futuro sulle pagine di GMC.





Uru Online rinasce dalle proprie ceneri! Un gioco proposto in una nuova edizione e dedicato a chi cerca un'esperienza nella Rete diversa dai consueti MMORPG.

LO SPETTRO DELL'INTERAZIONE

Per fare un esempio di come l'interazione tra i giocatori e il mondo di *Uru Live* conduca a risultati inaspettati, qualche settimana fa, un gruppo di giocatori si è domandato se lo spirito di Yeesha – figlia di Atrus (un famoso creatore di Età) e personaggio profondamente legato a *Uru* – per caso "dimorasse" nel gioco. Gli avventurieri, dopo essersi radunati in un unico luogo, hanno tenuto una sorta di "seduta spiritica", invocando Yeesha per un tempo assai lungo (si parla di qualche ora), finché... Yeesha è apparsa per davvero, mostrandosi per qualche momento! Ovviamente, si trattava di un "attore" virtuale interpretato da uno degli sviluppatori, ma l'evento ha rappresentato la migliore dimostrazione di come la comunità sia in grado di interagire con il mondo di *Uru*, anche al di là delle semplici limitazioni del motore di gioco.

ESPLORATORI ITALIANI

Anche il nostro Paese vanta una comunità di avventurieri dedita a svelare i misteri di *Uru Live*. Il sito è **http://uru.auroraproject.net/drupal/**. Qui troverete un forum, notizie storiche sull'universo di *Myst*, consigli per gli avventurieri alle prime armi, guide, mappe, news e tutto quanto può aiutarvi ad apprezzare il gioco in compagnia di altri esploratori italiani.



Crea una nuova missione per

ARMA ARMED ASSAULT

Una missione nuova di zecca, forgiata con l'editor interno di ArmA.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *ArmA: Armed Assault* (l'editor è incluso nel gioco).

RISORSE

- Tutorial (in inglese): **www.ofpec.com/ed_depot/tutes.php**
- Strumenti di editing di supporto: **www.ofpec.com/ed_depot/tools.php**
- Forum (in inglese): **http://armed-assault.net/forums/editing-6/**



SCELTA DELLO SCENARIO

1 Aprite l'editor all'interno del gioco, cliccando sull'icona **Gioca** quindi su quella **Editor**. Cliccate su **Sharani** per scegliere lo scenario della missione, a metà tra "Salvate il Soldato Ryan" e "Apocalypse Now". L'isola di Antigua è perfetta per piazzare le vostre truppe, mentre giusto al di là dell'acqua c'è Pita con il suo aeroporto, l'ideale per inscenare una battaglia come si deve.



PIAZZAMENTO DEGLI ELICOTTERI

2 Piazzate due **UH-60** Blackhawk e due **MH6** Littlebird sull'isola ciccando su **Unità**, **d'aria** e facendo doppio clic sulla mappa, chiamandoli **BH1**, **MH1**, **BH2** e **MH2**. Cliccate su **Gruppo** nel menu sulla destra e quindi fate doppio clic sulla mappa. Selezionate **Squadre fanteria** e piazzate una **Squadra di base** e una **Squadra armi** nei pressi degli elicotteri. Posizionate un altro soldato (**Uomini**) vicino alla stalla e definite **Controllo** su **Giocatore**.



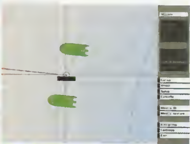
MOVIMENTO DEI SOLDATI

3 Volete che gli uomini appena piazzati sul campo si avvicinino agli elicotteri all'inizio della missione, pronti a decollare. Cliccate sul pulsante **Punti di passaggio**, quindi fate doppio clic su ciascun **Caposquadra** e fissate un punto di passaggio (o waypoint) **Muoversi** su di loro, avente come **Formazione Colonna (compatta)** e come **Velocità Massima**. Poi, piazzate un secondo waypoint vicino agli elicotteri.



LA SQUADRA DEL GIOCATORE

4 Piazzate altri cinque **Uomini** vicino al giocatore (e magari anche qualche tenda per scenografia), e definite ciascuno di loro come **Utilizzabile** nella finestra dell'unità. Tra i cinque, definite un **Medico**, un **Mitragliere**, e un **Sabotatore SF**. Come fatto nel punto 3, piazzate un waypoint per la squadra in modo che gli uomini inizino con una **Formazione Colonna**. Nel pannello **Intelligence**, fissate l'ora su **5.30 am** e guarnite l'alba con un po' di **nebbia**.



PIAZZAMENTO DEI NATANTI

5 Piazzate due **Imbarcazioni CRRC** sulla spiaggia come mostrato in figura, magari aggiungendo un po' di sacchi di sabbia e bandiere americane per fare scena. Cliccate sulla squadra del giocatore e fissate un waypoint **A bordo** vicino alle barche, tra la spiaggia e l'acqua. Con questo si conclude la creazione della forza d'invasione guidata dal giocatore. **Salvate** la mappa e passate al prossimo punto.



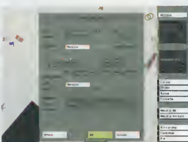
DIFESA DELL'AEROPORTO

6 Inquadrate l'aeroporto vicino a Pita, e piazzate quattro **Squadre OPFOR**, due **Blindati Shilka** e due **KA-50** negli hangar (casa), completando il tutto con una manciata di tende in mezzo al campo d'aviazione. Fissate dei waypoint **Muoversi** per le squadre come fatto per la forza d'invasione, tracciando dei percorsi di ricognizione circolari ripetuti chiudendoli con un waypoint **Ciclico**.



OBIETTIVI DI MISSIONE

7 Nominate i due tank Shilka come **Shilka1** e **Shilka2**. Cliccate sul pulsante **Attivatori**, nel menu sulla destra, e fate doppio clic vicino a **Shilka1**. Ponete **Asse a** e **Asse b** a **0**. Nel campo **Condizione** inserite **damage shilka1 >=1** e nel campo **Su att.** scrivete **Hint "Shilka 1 Distrutto"**. Insomma, il trigger si attiverà quando il danno subito dal tank sarà critico, visualizzando un messaggio. Fate lo stesso per il secondo carro.



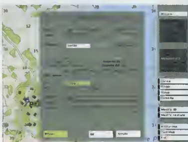
RINFORZI IN ARRIVO

8 Una volta distrutti i due tank, gli elicotteri invasori possono arrivare con il loro carico di rinforzi. Create un altro **attivatore** e fissate il campo **Condizione** come **damage shilka1 >=1 AND damage shilka2 >=1**, e scrivete **"1" objstatus "done"; gogogo=1; Hint "Rinforzi in arrivo, tenete duro!"** nel campo **Su att.**. Quando entrambi i tank vengono distrutti, la condizione "gogogo" diviene vera e un messaggio conferma il lancio dei rinforzi.



TUTTI A BORDO

9 Ponete un **Pilota** nei pressi di ciascun elicottero delle forze d'invasione. Create un waypoint **A bordo** sui rispettivi elicotteri e inserite **gogogo** nel campo **Condizione**. Per ogni elicottero, aggiungete un altro waypoint **Scaricare veicolo** che punti da qualche parte nel campo d'aviazione di Pita. Ponete per ogni squadra d'invasione **gogogo** nel campo **Condizione** dell'ultimo waypoint **Muoversi**, e fissate un waypoint **A bordo** per farle salire sugli elicotteri.



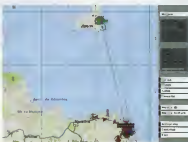
PARTENZA E OBIETTIVO

10 Ora serve un attivatore che indichi quando tutte le forze nemiche dell'aeroporto sono state debellate. Create un **attivatore** con **Asse a** e **Asse b** su **500**. Fissate **Attivazione** su **OPFOR**, quindi l'opzione **Non Presente** e il **Tipo** su **Finale 1**. Nel menu **Effetti** selezionate una **Traccia** musicale dal tono epico. Cliccate sul pulsante **Segnalatori**, posizionate un **segnalatore Verde Inizio** sulla vostra base e un **segnalatore Rosso Obiettivo** sul campo d'aviazione.



RINCALZI NEMICI

11 Mentre aspettano l'invasione degli elicotteri, i giocatori vanno intrattenuti in qualche modo. Piazzate due **Macchine Ural** nella base a sud di Pita, insieme a due **Squadre armi**. Stabilite i waypoint delle squadre come prima e fissate il campo **Condizione** su **gogogo**. Quindi fissate un waypoint **A bordo** per salire sui trasporti e un altro **Scaricare veicolo** per scendere arrivati all'aeroporto di destinazione.



DIFESE SERRATE

12 Ora piazzate qualche camion **Ural** e qualche **Squadra** di soldati anche sulla strada a ovest di Pita, dato che un po' di attività perimetrale non fa mai male. Il bello di *ArmA* è che consente di sperimentare nuovi approcci tattici in base alla morfologia della mappa, quindi un po' di guerriglia di contorno non va rifiutata a nessuno, nemmeno ai giocatori più prudenti che la prendono molto alla larga. Così imparano a fare i furbi!

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Doctor Doom 2

Il dottor Doom (conosciuto nel nostro Paese come Dottor Destino), il celebre nemico dei Fantastici 4, dopo anni di innumerevoli sconfitte sembra pronto a conquistare il mondo. Per contrastare la forza e le abilità della S.H.I.E.L.D. e di tutti i suoi nemici giurati, è andato alla ricerca del potere finale. Sfruttando l'omonimo motore grafico realizzato da Carmack e soci, *Doctor Doom Z* offre al giocatore la possibilità di vestire i panni del genio del male Marvel per eccellenza e di portare a termine la sua vendetta nei confronti di Wolverine e compagni. Si tratta di uno sparatutto frenetico che, pur nella sua semplicità, garantisce numerose ore di gioco spassionato all'insegna della tradizione dei classici FPS e dei mitici eroi Marvel.

- **Gioco Richiesto:** Doom 2
- **Sito di Riferimento:** www.doomwadstation.com/jeremy

Gostown Paradise HQ

I "closet eyes area" sono due ragazzi americani con una passione sfrenata per *GTA San Andreas*, che hanno trasformato la propria devozione in un ambizioso progetto denominato *Gostown Paradise*. L'idea alla base di questa conversione totale prevede la riproposizione dell'intera "Vice City" con l'aggiunta di una seconda mappa dalle dimensioni analoghe, denominata per il momento "Paradise Island". Questa nuova isola prende ispirazione direttamente da *Just Cause*, riproponendo una fitta vegetazione tropicale con tanto verde e sparuti villaggi dispersi lungo il territorio. Il gioco dovrebbe offrire circa un centinaio di nuove missioni, con una trama piuttosto lunga e complessa. Al momento, la data d'uscita del Mod è prevista per inizio 2008.

- **Gioco Richiesto:** GTA San Andreas
- **Sito di Riferimento:** www.closed-eyes-area.com

Formula Series One

Abbiamo parlato in più di un'occasione di *CDTP* per *rFactor*, il miglior Mod di Formula 1 disponibile per il gioco di ISI. Questo *FSOne 2006* si rivela un temibile avversario, a giudicare dal numero delle migliorie introdotte e dal continuo sviluppo che ne accresce costantemente la qualità. La versione 1.0 introduce una gestione perfezionata dei freni, capaci di rendere al massimo con temperature comprese fra i 650° e i 1.000°. Il modello di guida ci pare ancora leggermente permissivo, in particolare nei confronti del complesso *CDTP*, ma è un netto passo avanti rispetto alle precedenti incarnazioni, e le aggiunte che sono state annunciate per la versione 1.1 lasciano ben sperare.

- **Gioco Richiesto:** rFactor
- **Sito di Riferimento:** www.fsone.us

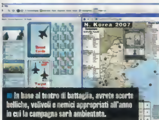
I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Mondi virtuali

JET E DRAGHI

Dan Verssen Games è una società che offre giochi da tavolo da provare sul vostro PC.

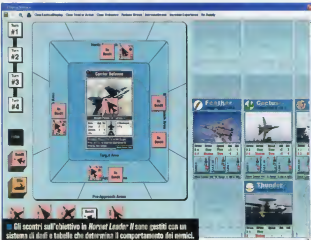


In base al teatro di battaglia, avrete scorte belliche, velivoli e nemici appropriati all'anno in cui la campagna sarà ambientata.

CHI segue l'evoluzione dei giochi da tavolo, forse, riconoscerà il nome di Dan Verssen, un game designer che, negli Anni '90, riscosse un notevole successo grazie alle sue linee di wargame di combattimento aereo "Hornet Leader" e "Down in Flames".

La prima, pensata per il gioco in solitario, poneva ai comandi di una squadriglia di cacciabombardieri F/A-18 Hornet impegnata in missioni belliche in vari teatri del mondo. La seconda era basata su un semplice, ma coinvolgente gioco di carte e ricostruiva la guerra aerea in Europa durante il secondo conflitto mondiale ("Down in Flames" ha beneficiato di una conversione ufficiale per PC pubblicata da Battlefront **www.battlefront.com/products/dif/index.html**).

Ora, Dan e la sua società DVG ci riprovano su PC grazie alle potenzialità offerte da *VASSAL*, il programma freeware (di cui ci siamo già occupati in queste pagine) che consente di trasferire su monitor mappe e pedine dei boardgame più famosi, e di ingaggiare comodamente battaglie in rete o in solitario. I giochi di DVG sono a pagamento e devono essere acquistati dal sito ufficiale (**www.dvg.com**), ma, al contrario degli altri titoli per *VASSAL*, sono completi di manuale e di numerosi aiuti programmati nel software, così da rendere la giocabilità più fluida e immediata (normalmente, *VASSAL* prevede che chi usa la versione digitale di un gioco sia in possesso dell'originale con mappa, pedine e regolamento, mentre il programma fornisce solo pochi aiuti essenziali all'implementazione delle regole – un compito delegato soprattutto al giocatore).
Il titolo di punta di DVG è *Hornet Leader II*, una versione riveduta e migliorata dell'originale classico: il giocatore riceve, in base al teatro di battaglia scelto, una lista di bersagli che devono essere attaccati e distrutti dai suoi cacciabombardieri. Secondo l'obiettivo, una serie di tabelle e lanci di dado determinano le difese a terra che lo circondano (missili, batterie antiaeree, eccetera) e la presenza di eventuali caccia nemici. Il gioco include tutti i principali modelli di aerei e armamenti che possono essere incontrati in teatri come l'Iraq e la Corea del Nord, mentre due espansioni aggiungono, rispettivamente, il resto dei velivoli impiegabili su una portaerei, come F-14 e A-6, e unità e teatri di battaglia della Guerra Fredda nei primi Anni '80.



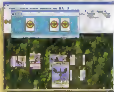
Gli scontri sull'obiettivo in *Hornet Leader II* sono gestiti con un sistema di dadi e tabelle che determina il comportamento dei nemici.

Ogni unità è identificata da un set di caratteristiche stampate sul suo "segnalino" elettronico. Il comandante alleato, dal canto suo, deve gestire il carico bellico degli aerei, i turni dei piloti (vari eventi durante le missioni possono causare stress, che va diminuito con il riposo) e i piani d'attacco e bombardamento. *Hornet Leader II* è totalmente in solitario e il comportamento dei nemici viene determinato, in modo realistico, da lanci di dadi e tabelle. La curva d'apprendimento richiede un po' di pazienza, ma una partita può essere finita in meno di mezz'ora, con campagne composte da scenari collegati che arrivano a durare anche più giorni.

LINGUA, REQUISITI E COSTI

I giochi di Dan Verssen Games sono disponibili sul sito ufficiale www.dvg.com e richiedono l'utility *VASSAL* installata sul proprio PC (questo programma può essere scaricato gratuitamente dal sito www.vassalengine.org). I requisiti di sistema sono estremamente modesti e qualsiasi PC in grado di far girare programmi come MS Word sarà sufficiente. Il costo varia tra gli 11,50 euro per *Hornet Leader II* e ognuna delle sue due espansioni (che devono essere acquistate indipendentemente) e i 10,50 euro per *Down in Flames: Dragons!* Chi lo desidera, può comprare per la stessa cifra una versione in .PDF del gioco, che può quindi essere scaricata, aperta con Acrobat Reader e stampata (trasformando il prodotto in un tradizionale gioco da tavolo). Chi vuole entrambi i formati, li otterrà con uno sconto (17,50 euro complessivi per *Hornet Leader II*). Il sito accetta carte di credito e PayPal. I giochi sono unicamente in lingua inglese.

Fiamme nel cielo



Chi ha visto il film di "Eragon" avrà notato che il drago protagonista volava più come un F-16 che come un gigantesco rettile leggendario. Il parallelismo, nella fantasia popolare, tra draghi, aerei e X-Wing risale a ben prima di classici letterari come "I Dragonieri di Pern" di Anne McCaffrey. DVG propone, così, un'interessante conversione del suo gioco "Down in Flames" dedicata ai draghi e appropriatamente intitolata *DiF: Dragons!*. I giocatori comandano le immense creature impegnate in scontri nei cieli di un mondo fantasy. Ogni drago controlla un elemento (come fuoco o ghiaccio) e deve manovrare per portarsi in posizione vantaggiosa rispetto al nemico, così da usare la sua arma a soffio e i suoi artigli nel modo migliore – con regole non molto differenti da quelle di un duello tra biplani. *Dragons!* è per due giocatori, che possono scontrarsi utilizzando *VASSAL* via Internet e in LAN.



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 924321 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Partecipate anche voi alla guerra per il Tiberium, con l'atteso demo di Command & Conquer 3.

SE avete strabuzzato (e a ragione) gli occhi leggendo la recensione di *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, pubblicata sul numero di aprile di GMC, preparatevi a perdere definitivamente la testa: la palma di "demo del mese" del DVD allegato alla rivista va proprio alla versione dimostrativa dell'ottimo RTS di Electronic Arts.

Il corposo demo del gioco, dalle dimensioni di oltre 1 GB, prevede la sola modalità per giocatore singolo e comprende il tutorial, due missioni della modalità campagna e una mappa Schermaglia con quattro livelli di difficoltà, che vanno dal semplice al "brutale". Sia il tutorial, sia le due mappe della campagna riguardano la fazione GDI: la prima missione, "Prologue", è ambientata nel Nord Carolina, dove è stata avvistata la presenza dei Nod, con cui ben presto dovrete scontrarvi. La seconda, invece, ha luogo presso Alessandria d'Egitto e prevede il completamento di diversi obiettivi che mettono ben in mostra la maestosità degli scontri a fuoco presenti nel gioco. La modalità Schermaglia include la missione Small Town USA che, in questa versione demo, prevede la presenza di solo una delle cinque opzioni relative all'Intelligenza Artificiale (tutte disponibili nel gioco completo).

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco va gestito interamente con il mouse, con in più il supporto dei tasti di scelta rapida sulla tastiera. Questi ultimi possono essere impostati secondo le proprie preferenze attraverso l'apposita sezione accessibile dal menu principale, sotto la voce **Options**.

Durante la fase d'installazione, vi verrà chiesto di decidere se installare o meno, sul vostro PC, due software aggiuntivi: EA Link e un programma di GameSpy.



La presenza di queste applicazioni non è fondamentale per il funzionamento del demo, pertanto, se non intendete installarli, basterà semplicemente evitare di cliccare sul pulsante **Install** nelle relative schermate di presentazione.

Casa: EA
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, SCHEDA VIDEO 64 MB RAM, DIRECTX 9.0C, WINDOWS XP/VISTA

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Electronic Arts\Command & Conquer 3 Tiberium Wars Demo\Uninstall Command & Conquer 3 Tiberium Wars Demo** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione. Prima di avviare il processo, chiudete eventuali altri programmi in esecuzione


Il livello di sfida offerto dalla modalità schermaglia metterà alla prova anche i più abili strateghi.

RTS

FRONTLINE FIELDS OF THUNDER

Si torna a combattere in tempo reale nella Seconda Guerra Mondiale.

Sui campi di battaglia dei nostri PC, la guerra non è mai finita. La schiera di giochi strategici ispirati agli avvenimenti dei conflitti mondiali (in particolare, il secondo) non accenna a diminuire.

Dopo avervi proposto, il mese scorso, la recensione di *Frontline: Fields of Thunder*, grazie a Paradox Interactive siamo in grado di fornirvi anche una versione di prova del gioco. Il demo supporta sia la modalità per giocatore singolo, sia le partite in multiplayer via LAN, e contiene un'utile Encyclopedia che analizza e presenta tutte le unità presenti nel gioco. La mappa, disponibile per partite a due giocatori, si chiama "The Death Height" e vede scontrarsi Germania e Russia. Il giocatore potrà impostare la durata dello scontro in base alle proprie preferenze, modificando l'apposita voce dal menu di avvio partita. La mappa in singolo, invece, si intitola "Berezow Farm" e appartiene alla campagna WPRA, l'unica disponibile nel demo (il gioco completo comprende anche la campagna Wehrmacht). Dal menu delle opzioni di gioco, in aggiunta alle classiche impostazioni audio e video, si ha modo di selezionare anche il tipo d'interfaccia comandi predefinita, scegliendo fra Classic RTS e QWER. Come indicato nel file **Leggimi!** che accompagna il demo, per installare il gioco occorre scompattare il file Demo.rar su una cartella temporanea (sul Desktop, per esempio) e cliccare su **Setup.exe**.

COMANDI PRINCIPALI
La mappatura dei comandi dipende dai tipi di sistema di controllo utilizzato, a scelta fra Classic RTS e QWER, ma la maggior parte dei comandi sono impartiti tramite mouse.

Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE:
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Bohemia Programmi\Frontline - Fields of Thunder - demo\Uninstall (repair) game** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione. Scegliete la voce "Remove" e accettate la rimozione di tutti i file


La battaglia proposta nel demo ha luogo in Unione Sovietica, nell'anno 1943.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO GIOCABILE DI GALACTIC CIVILIZATION II GOLD EDITION E MOLTI ALTRI!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete une veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Collezione di giochi shareware particolarmente originale, questo mese, che spazia dal classico all'innovativo. Se amate gli sparatutto vecchio stile, apprezzerete *Plotypus II*, mentre i fan dei puzzle game si potranno sbizzarrire con giochi all'insegne dello shopping (*Shopping Marathon*), del casinò (*Cashout*) e persino delle ferrovie (*Twisty Tracks*).



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD allegati alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sisteme, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigentite e tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importenti sul CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostre avventura preferite? È sufficiente fare riferimento e questa sezione di CD o DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi reste che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Una ricca collezione di Mod per l'intramontabile *Half-Life 2* costituisce il piatto forte per tutti i maniaci del modding, ma non manca lo spazio dedicato e *Neverwinter Nights 2*, di cui è proposto un modulo ambientato nelle cittadina di Tragidor. Gli sportivi, inoltre, gioiranno dell'aggiornamento per *Scudetto 2007*.



Mese di pausa per il campionato di calcio, raccontato dai nostri lettori sotto forma di video dei gol più spettacolari. A far da padroni, sono due filmeti relativi allo spettacolare FPS di Crytek, *Crysis* e all'attesissimo *Stranglehold* firmato dal regista John Woo. In attesa del ritorno dei video dedicati ai gol, l'indirizzo cui inviare le vostre prodezze è: raffaellorusconi@spree.it.



Azione

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pizzaioli di tutto il mondo, unitevi! Sono tornate le tartarughe ninja.

NEL CD 1 Versione demo, completamente in italiano, per il nuovo gioco dedicato alle tartarughe più amate dei cartoni animati. Donatello, Leonardo, Raffaello e Michelangelo stanno vivendo, in questo periodo, una seconda giovinezza grazie all'arrivo nelle sale di un film a loro dedicato.
La pellicola, cui il gioco si ispira, è stata interamente realizzata in computer grafica, prestando particolare attenzione alla fedeltà con il fumetto. Scatenatevi nella missione "Corsa Ninja", per provare il mix di azione e avventura che costituisce il gioco: per farlo, dovrete estrarre i file in una cartella temporanea (va benissimo crearne una sul Desktop) e poi cliccare su **setup.exe** per far partire l'installazione del software. Il demo contiene un tutorial e offre anche un assaggio del sistema di combattimento basato sull'azione in cooperativa dei personaggi.

COMANDI PRINCIPALI
W,A,S,D – Movimento e corsa
CTRL – Calcio rotante
MAIUSC – Attacco con l'arma
C – Schivata e mossa speciale
ALT – Cambio tartaruga
SPAZIO – Salta

Casa: **Ubisoft**
Requisiti: **CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **START**, selezionate **Programmi\Ubisoft\TMNT Demo\Disinstalla** e seguite la breve procedura automatica per completare la disinstallazione.



FPS

HOT DOGS HOT GALS

Più hot dog e patatine per tutti: apre una nuova catena di fast-food.

Provate come ci si sente nei panni del titolare di una catena di fast-food, grazie al demo di *Hot Dogs Hot Gals*, un nuovo simulatore di ristorazione. La versione dimostrativa non mette a disposizione tutte le opzioni presenti nel gioco completo, infatti si può selezionare solo la modalità Single City-Attrition, ambientata nella città di Seattle, che vi vedrà alla guida di ben due negozi a livello di difficoltà "normal". Anche se la voce Tutorial è disattivata dal menu principale, nel corso del gioco si può comunque accedere a tutta una serie di consigli per gestire al meglio i vari negozi. Oltre al demo, verrà installato sul PC un software di aggiornamento che verifica la presenza di eventuali versioni più recenti del gioco. Non è possibile impedire l'installazione del programma che, però, può essere disattivato cliccando sull'icona **RTPatch** o eliminando la cartella **C:\Programmi\File comuni\PocketSoft**. In ogni caso, non c'è da preoccuparsi, poiché si tratta di un programma che non compromette la sicurezza del sistema.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è lo strumento adatto per diventare i Re del Panino.

Casa: **Playlogic**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **START** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **HotDogs HotGals**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

RTS

MAELSTROM

Disastri ecologici e devastazione nella Terra del 2040.

Demo multiplayer, in italiano, per lo strategico nel futuro di Codemaster, che permette di affrontare partite sia in LAN sia su Internet. Prima di iniziare, dovrete creare un account tramite una veloce procedura: quando vi sarà richiesto, basterà inserire un nome utente (di almeno sei caratteri) e una password.
Le mappe a disposizione: una è "In cima alla collina", di media grandezza e per due giocatori; l'altra è "La tana del diavolo" e prevede un'area più estesa e il supporto per quattro utenti.
Se sul vostro PC è attivo un firewall (compreso quello di Windows), nel corso dell'installazione del demo vi sarà chiesto d'inserire il programma nell'**Elenco eccezioni**. Accettate tale opzione, l'affidabilità del sistema di protezione rimarrà intatta: tale richiesta è dovuta alla necessità di permettere al gioco l'accesso a Internet per il multiplayer. Il demo contiene il manuale in italiano e in pdf ("How to play") accessibile dalla cartella **Menu Avvio\Programmi\Codemasters\Maelstrom Multiplayer Demo**.

COMANDI PRINCIPALI
La quasi totalità dei comandi del gioco sono gestibili tramite mouse, con in più l'ausilio di alcuni tasti della tastiera per il comando diretto.

Casa: **Codemasters**
Requisiti: **CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Codemasters\Maelstrom Multiplayer Demo\Disinstalla** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, selezionando la voce "Remove" e accettando la rimozione di tutti i componenti. Riavviate il computer per completare la disinstallazione

Avventura grafica

SAM&MAX EPISODE 4 ABE LINCOLN MUST DIE!

Gli episodi delle avventure degli inarrestabili detective di Steve Purcell

NEL CD 1 Cosa accade quando un cane e un coniglio si danno alla politica? Risparmiatevi le battute e provate il nuovo episodio delle strampalate avventure di Sam & Max che, questa volta, si trovano a tu per tu con il presidente degli Stati Uniti, improvvisamente impazzito. Il demo, in inglese, propone le prime battute dell'avventura e non permette il salvataggio della partita. Per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata iniziale del demo. Per leggere la recensione del gioco, andate a ripescare il numero di aprile di GMC mentre, se volete conoscere ulteriori dettagli in merito al quinto episodio, *Reality 2.0*, tornate pure a pagina 108.

COMANDI PRINCIPALI
Il mouse è l'ideale per orientarsi nel mondo delle avventure grafiche.

Casa: **Telltale Games**
Requisiti: **CPU 800 MHz, 265 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/2000/XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max - Abe Lincoln Must Die\Uninstall** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Gli altri demo

GENEFORGE 4: REBELLION

Genere: **GdR**
Casa: **Spiderweb Software**
Requisiti: **CPU 500 MHz, 128 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP**

Il quarto episodio della serie GdR *Geneforge* ci vedrà, ancora una volta, alle prese con i potenti Shapers, signori incontrastati delle lande di Terrestria, decisi a mantenere segrete le proprie tecniche magiche che consentono loro d'infondere la vita a qualsiasi creatura. Il protagonista dovrà decidere se schierarsi, come da tradizione, dalla parte dei ribelli o (in qualità di loro apprendista) da quella degli Shapers. Il gioco completo che, in virtù della possibilità di intraprendere diversi cammini, prevede una dozzina di finali diversi, è stato recensito sul numero di aprile di GMC.

BIRTH OF AMERICA V1.08

Genere: **Strategia a turni**
Casa: **Ageod**
Requisiti: **CPU 1,2 GHz, 384 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 8.1, Windows 2000/XP**

NEL CD 1 A distanza di quasi un anno dalla pubblicazione della prima versione di *Birth of America*, un ottimo strategico ambientato nell'America della guerra d'indipendenza, Ageod ha diffuso un nuovo demo del gioco, aggiornato all'incarnazione 1.08. Questa versione dimostrativa permette di affrontare un anno intero della campagna 1775-1783 e offre l'opportunità di simpatizzare per gli americani oppure per la madrepatria inglese. Immancabile, la presenza di un esauriente tutorial che si sviluppa nelle terra della Carolina e che vi vedrà indossare i panni degli inglesi.

GALACTIC DREAM: RAGE OF WAR

Genere: **RTS**
Casa: **Evolution Vault**
Requisiti: **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 98/ME/XP**

Il demo dello strategico spaziale di Evolution Vault abbraccia sia la modalità multiplayer, sia quella per singolo giocatore. A quest'ultimo, è offerta la possibilità di affrontare tre diverse opzioni di gioco: un utile tutorial, una partita personalizzata, oppure una delle tre mappe della modalità campagna (Rushing, The Fallen e Landa Camp). Fra spettacolari scontri intergalattici, si scriverà il destino della razza umana, irrimediabilmente divisa in due fazioni rivali e costantemente in stato di guerra.


GENEFORGE 4: REBELLION


GALACTIC DREAM: RAGE OF WAR

Driver

AMD/ATI CATALYST - NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V1.5h
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.6
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazinni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili

Regcleaner
Dare una pulita al registro di Windows è una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA

Speedfan 4.30
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3

Tiscali
NEL CD 1 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui Tiscali Sprea 250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**

Trillian V3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account

WinZip 10.0
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD

WinRAR 3.51
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video

Add On

ECCELLENTI MOD PER HALF-LIFE 2

Una mezza vita senza confini!

Un'imperdibile raccolta di Mod per *Half-Life 2* che comprende: *Afraid of Monsters*, *Eternal Silence*, *Synergy Full* e *Insect Infestation* (quest'ultimo accompagnato da un'utile patch).
Afraid of Monsters è un Mod in stile survival horror, che vi calerà nei panni di David Leatherhoff, un personaggio dipendente da droghe misteriose che gli causano strane allucinazioni; *Eternal Silence*, giunto al termine della programmazione dopo tre anni di lavoro, offre un'esperienza di gioco multiplayer con grandiosi combattimenti su larga scala; multiplayer in cooperativa, invece, per l'ultima versione di *Synergy Full* che, insieme al particolare *Insect Infestation* (in cui si vivranno gli scontri dal punto di vista di quattro differenti tipi di insetti), chiude questa splendida carrellata di Mod. Per eseguire correttamente l'installazione dei software, suggeriamo di consultare l'apposito file **Leggimi!**, presente all'interno di ciascuna cartella.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER THE MOMENT OF SILENCE

Le copertine in versione DVD e CD di *The Moment of Silence*, il gioco completo allegato a questo numero di GMC. Nella cartella è presente anche il manuale del gioco in italiano, anch'esso in formato PDF.


THE MOMENT OF SILENCE

AGGIORNAMENTO PER SCUDETTO 2007

Fondamentale update per la simulazionale manageriale di BGS, che corregge alcuni bug ma, soprattutto, aggiunge la presenza delle partite di qualificazione per il terzo e quarto posto della FA Cup, e aggiorna le rose in base ai movimenti del calciomercato dell'inverno appena concluso.

MOD PER NEVERWINTER NIGHTS 2

Un Mod single player per tutti i giocatori di livello inferiore al nono, ambientato fra le misteriose strade dell'inquietante Tragidor, la cittadina in cui la vostra carovana verso Sundabar troverà riparo a seguito di una terribile tempesta. Per cimentarvi in *Tragedy in Tragidor* e scoprire i segreti celati dagli abitanti di Tragidor, avrete bisogno di una scheda grafica di buon livello.


HALF-LIFE 2



SCUDETTO 2007


NEVERWINTER NIGHTS 2

Patch

WORLD OF WARCRAFT V2.0.10 E BEFORE THE STORM

Coppia di patch per *WoW*. *Before the storm* porta le versioni 1.12.0 e 1.12.1 alla 2.0.1, mentre l'altra è un update "cumulativo" che si occupa di effettuare un ulteriore aggiornamento alla versione 2.0.10, risolvendo vari bug e modificando bilanciamento e PvP.

ARMA: ARMED ASSAULT V1.05

Nuovo aggiornamento per le versioni europee di *ArmA*, che apporta alcune modifiche al gameplay, corregge dei problemi riscontrabili durante le campagne e migliora il supporto multiplayer. Inoltre, la patch interviene sul sistema di controllo, migliorando la stabilità degli elicotteri ed estendendo il supporto per la tastiera.

SILVERFALL V1.16

Patch per tutte le edizioni del GdR di Monte Cristo, che introduce il supporto per i Mod, corregge l'immancabile serie di bug e crash, agisce sul bilanciamento, sull'interfaccia e sull'audio.

BATTLEFIELD 2142

Corposo e completo aggiornamento, che porta il titolo direttamente alla versione 1.20. Oltre alle correzioni previste da tutte le patch precedenti, le ultime novità riguardano l'ottimizzazione di alcuni aspetti della struttura di gioco, della grafica, e altre modifiche minori assortite.

SUPREME COMMANDER V3220

Un altro update "tutto incluso", questa volta per le edizioni confezionate di *Supreme Commander*. Il file è compatibile con le versioni 3189 del gioco, che vengono così aggiornate alla 3220 e usufruiscono di alcuni miglioramenti per la chat e per le lingue supportate. Attenzione: una volta installato il file, le partite a otto giocatori potrebbero soffrire di qualche problema.

MAELSTROM V1.01

Prima patch ufficiale fornita da Codemasters per le edizioni inglesi del suo strategico futurista (di cui trovate il demo all'interno del DVD), che contiene una nuova mappa multiplayer e numerosi aggiornamenti per il multiplayer e la giocabilità generale.

TITAN QUEST V1.30R2

Aggiornamento per il GdR/Azione di Iron Lore, che porta la versione 1.1 alla 1.30, con una vasta serie di modifiche a tutti gli aspetti del gioco.

SHIP SIMULATOR 2006 V1.8

Tutte le edizioni confezionate di questo simulatore navale possono usufruire di un sostanzioso aggiornamento alla versione 1.8. Fra le novità apportate, vale la pena segnalare l'introduzione del supporto per gli add on e numerose migliorie generali.

IL-2 STURMOVIK: 1946 V4.08

La cartella contiene il software per un server dedicato e una patch che si occupa di risolvere alcuni problemi riscontrati con le versioni confezionate del gioco e fornisce quattro nuove mappe.

RUSH FOR BERLIN V1.23

Nuovo aggiornamento che provvede ad aumentare la stabilità del gioco e delle partite in multiplayer, permette l'utilizzo di mappe personalizzate anche come parte di una campagna e aggiunge nuove unità (Ge Stuglii, SU T-70, GE VWT166).

AGE OF EMPIRES III V1.11

Direttamente da Ensemble Studios, ecco la nuova patch per *Age of Empires III*, che ci regala una mappa casuale chiamata Ozarks, aggiunge l'opzione "Sospiro" e altre possibilità di visualizzazione delle città madri, e permette di impostare la bassa qualità delle ombre.

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS V1.03

La patch dedicata all'espansione di *AoE III* offre le stesse migliorie elencate a proposito del file di aggiornamento del gioco principale.

SPACE EMPIRES V V1.25

Un file che risolve numerosi bug riscontrati nel gioco e apporta un paio di modifiche minori.


ARMA: ARMED ASSAULT V1.05


RUSH FOR BERLIN V1.23

Shareware

ARMADO



Vestite i solidi panni dell'armadillo Armado, l'eroe creato da Tricky Software e impegnato nel salvataggio della regina delle aquile. Armado può saltare, rotolare e colpire i nemici che gli impediscono di raccogliere i preziosi anelli che lo guidano lungo la sua missione: mettersi alla ricerca dei nidi magici e posizionare al loro interno le uova magiche ricevute da una misteriosa volpe.

CASHOUT



Se giocare con le slot machine fosse così facile, tutti i casinò andrebbero in rovina! Formate gruppi e combinazioni di tre o più elementi uguali, facendo scorrere le righe che compongono l'area di gioco, prestando attenzione a tutti i bonus e i malus disseminati al suo interno. Scegliete una delle tre modalità disponibili: Classic, Challenge (quella più divertente) e Relaxed.

PLATYPUS II



Deliziosa incursione negli sparatutto vecchio stile, con scenari e navicelle che sembrano realizzate con la plastilina. Il gioco, disponibile in due livelli di difficoltà (facile e normale), può ospitare fino a tre partecipanti in contemporanea che si avvalgono dell'uso di mouse, tastiera e joystick. Aiutate anche voi il popolo dei Mungola a sconfiggere i temibili Collosatropoliani.

SHOPPING MARATHON



Fare spese senza neanche uscire di casa e, nel frattempo, imparare ad amministrare al meglio il budget è possibile grazie a *Shopping Marathon*, un puzzle game in cui bisogna far scoppiare le bolle con una moneta del giusto valore. Il gioco completo prevede due diverse modalità, Marathon e Collector, ma quest'ultima non è presente nella versione dimostrativa.

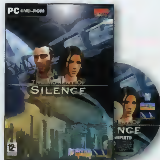
TWISTY TRACKS



Un divertente e particolare puzzle game per gli appassionati di treni e rotaie, in cui lo scopo del gioco è ruotare sezioni di binari in modo da costruire un percorso. Viaggiando di casella in casella, è fondamentale prestare attenzione a non finire contro gli ostacoli o lungo binari morti che possano far deragliare la locomotiva e, allo stesso tempo, non dimenticarsi di raccogliere le monete.

Video

- Crysis
- Stronghold



Paranoia, fantapolitica, alieni... la settimana tipica di un uomo comune del 2044.

guida al
GIOCO COMPLETO

THE MOMENT OF SILENCE

Come giocare

L'installazione di *The Moment of Silence* è molto semplice: è sufficiente inserire il DVD nel lettore del PC e seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo (e che trovate spiegate in modo dettagliato in queste pagine). Il gioco non necessita di patch o Mod particolari, e potrete iniziare l'avventura appena completata la procedura. Un'opzione che apparirà a installazione completata consentirà di copiare sul disco fisso alcuni file addizionali, così da velocizzare i caricamenti. Ricordiamo che, per far partire il gioco, è necessario avere il DVD nel lettore. *The Moment of Silence* è completamente tradotto e doppiato in italiano.

Manuale e copertine

Troverete il manuale in .PDF nel CD 1 o nel DVD dei demo, all'interno della cartella **Mod\Materiale aggiuntivo per TMOS**. Il file è intitolato **ManualeTMOS.pdf** e potrà essere letto con Acrobat Reader, presente nella sezione **Utility** del CD 1 o del DVD dei demo. Sempre nel CD 1 o nel DVD dei demo, nella directory **Mod\Materiale aggiuntivo per TMOS**, troverete le copertine di *The Moment of Silence* in formato CD e DVD.



ANNO 2044. Peter Wright, un creativo che lavora nel settore delle comunicazioni sociali e progetta campagne politiche, ha perso la propria famiglia il giorno in cui sua moglie e suo figlio sono deceduti in un incidente aereo su cui non è mai stata fatta piena luce.

Rimasto solo, Peter trascorre le sue giornate lavorando e chattando online. I suoi unici amici, ormai, sono gli sconosciuti con cui scambia opinioni e confidenze attraverso la Rete. La relativa tranquillità della sua nuova vita viene distrutta il giorno in cui una squadra dei Corpi Speciali irrompe nell'appartamento del suo vicino, un uomo di nome Oswald. Gli agenti del governo trascinano via Oswald senza dare spiegazioni, lasciando la sua famiglia in preda alla disperazione. Forse toccato dalla vicenda a causa della sua personale sofferenza, Peter si offre di aiutare la moglie dell'uomo, non sapendo che questo gesto gentile lo porterà a scoprire l'esistenza di una cospirazione di portata globale... una colossale catena di misteri che potrebbe estendersi addirittura oltre i confini del pianeta.

The Moment of Silence è uno dei titoli più acclamati nella storia delle avventure grafiche, nonché uno dei racconti più stimolanti e provocatori mai realizzati per PC. Il mondo del 2044 è, al tempo stesso, una metafora del presente e una realistica ipotesi di come potrebbero svilupparsi in futuro problematiche quali la comunicazione, la sorveglianza, la sicurezza sociale e il rapporto tra il governo e i cittadini. Nella realtà di Peter, per esempio, il Governo Centrale utilizza la tecnologia per tenere la popolazione sotto controllo; giganteschi schermi elettronici posti a ogni angolo di strada "consigliano" i cittadini su come votare, quali prodotti acquistare e da quali minacce guardarsi.

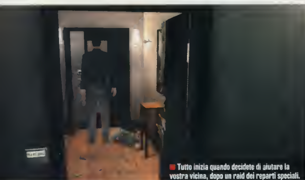
Ogni individuo è in possesso di un "Messenger", un'apparecchiatura che unisce le funzioni di telefonino, carta d'identità e agenda elettronica, e senza la quale, letteralmente, la persona "non esiste". Il governo, legalmente o illegalmente, è dunque in grado di controllare chiunque attraverso questo indispensabile dispositivo, semplicemente sorvegliando l'uso che ne viene fatto. La motivazione principale, un punto di grande dibattito anche nel nostro mondo reale, è la sicurezza. Nel futuro di Peter, esistono movimenti terroristici che stanno attivamente contrastando la diffusione della tecnologia sulla Terra, non esitando a ricorrere ad azioni violente per raggiungere i propri scopi. Nello scavare attraverso i numerosi strati di "realtà" e "propaganda" alla ricerca della verità, Peter si renderà conto di come, nel 2044, nulla sembri realmente avere una risposta semplice.

The Moment of Silence è una tradizionale avventura punta e clicca, caratterizzata da un numero impressionante di locazioni e da enigmi stimolanti, uniti a una giocabilità semplice e immediata. Le implicazioni delle questioni trattate e il modo non banale con cui esse vengono presentate, però, la renderanno un'esperienza memorabile - degna di essere dibattuta anche molto tempo dopo che le avventure di Peter si saranno concluse. Benvenuti nel 2044!





Il "Messenger" unisce le funzioni di telefonino, agenda elettronica e carta di credito.



Tutto inizia quando decidete di aiutare la vostra vicina, dopo un raid dei reparti speciali.





Requisiti di sistema

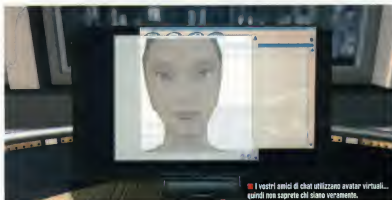
Per giocare a *The Moment of Silence* sono necessari un processore a 800 MHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 7, una scheda audio 16-bit, un lettore DVD-ROM e 500 MB liberi sul disco fisso. Noi consigliamo un processore a 1,4 GHz, 512 MB RAM, una scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 7 e 3,4 GB liberi su hard disk. I sistemi operativi supportati sono Windows 98, 2000, XP e Windows Vista.

Installazione di *The Moment of Silence*

Prima di dare il via all'installazione di *The Moment of Silence*, è meglio disattivare eventuali programmi attivi, in particolare l'antivirus. Inserite il DVD nel lettore e, dopo qualche istante, la funzione di Autorun provvederà a far partire automaticamente la procedura. Se ciò non accadesse, esplorate il DVD e cliccate due volte sul file **moslaunch.exe**.
Selezionate **Installa The Moment of Silence**, quindi procedete con **Avanti**: accederete alla schermata che consente di specificare dove installare il gioco. Definita l'installazione, continuate premendo **Avanti** e deciderete se installare o meno DirectX 8.1 (se avete una versione successiva delle librerie di sistema di Microsoft già installata, non sarà necessario). Cliccate su **Avanti** per tre volte per copiare i file sul computer. Terminata l'installazione, cliccate su **Fine**. *The Moment of Silence* sarà stato installato sul PC.
A questo punto, riapparirà la schermata di **Autorun**. Se lo desiderate e avete lo spazio sufficiente su disco fisso, potete cliccare su **Installazione Completa**. In tal modo, copierete su disco fisso tutti i file che normalmente vengono letti dal DVD, accelerando le prestazioni del gioco.

Disinstallazione di *The Moment of Silence*

Per disinstallare il gioco, andate su **Pannello di controllo**, cliccate su **Installazione Applicazioni** e rimuovete *The Moment of Silence*. Terminate cancellando le cartelle eventualmente rimaste su disco fisso.



I vostri amici di chat utilizzano avatar virtuali... quindi non saprete chi siano veramente.

Problemi con il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *The Moment of Silence* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**.

L'interfaccia di gioco

Giocare a *The Moment of Silence* è semplicissimo. Per muovere Peter sullo schermo basta spostare il mouse nel punto in cui intendete indirizzarlo e cliccare con il pulsante sinistro. Se, muovendo il puntatore, lo vedrete trasformarsi in un'icona, significherà che in quel luogo potrete compiere un'azione particolare, come passare a un'altra schermata o attivare un dispositivo.



1 – La schermata di gioco principale.
2 – L'inventario.
3 – Se appare un'icona diversa dal puntatore, significa che su questa locazione è possibile eseguire un'azione particolare.

I comandi

Mouse e tastiera fanno la loro parte nell'avventura che vede coinvolto Peter Wright. Vediamo come:

Esc – Apre il menu principale del gioco, da cui si può anche salvare la partita.

H – Visualizza gli aiuti visivi sullo schermo. Premendo il tasto **H** verranno inizialmente mostrate solo le indicazioni per uscire dalla schermata corrente. Tenendo premuto il tasto qualche secondo in più, appariranno le icone d'aiuto per i personaggi con cui parlare, zone utili oppure oggetti.

M – Apre (o chiude) il Messenger portatile, che troverete nel gioco e porterete con voi.

Per usare gli oggetti nell'inventario
Fate apparire l'inventario, spostando il mouse nella parte bassa dello schermo. Selezionate l'oggetto che vi sembra più adatto con il tasto sinistro del mouse e quindi cliccate sul luogo dello schermo su cui volete provare a utilizzarlo.





Il pulsante sinistro serve per far muovere Peter o per prendere o usare gli oggetti.

Il pulsante destro serve per esaminare un oggetto o una locazione.

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

THE SIMS LIFE STORIES

Modalità trucchi

Questo mese ci occupiamo di *The Sims Life Stories*, esperimento che mischia le carte in tavola presentando una struttura di gioco un po' diversa. Purtroppo, ciò presuppone che non si possano utilizzare codici nelle due storie principali, ma basterà selezionare la modalità di **Gioco Libero** e premere contemporaneamente **Ctrl, Shift** e **C** per attivare la console di comando e inserire i seguenti trucchi:

CODICE	EFFETTO
deleteAllCharacters	Cancella tutti i Sims dalla schermata di gioco. Funziona solo nella schermata del vicinato
expand	Permette di espandere o contrarre le dimensioni della console di comando
familyFunds *nomefamiglio numero*	Sostituendo a *nomefamglio* il cognome di uno dei vostri Sims, modificherete il quantitativo di denaro posseduto con la cifra inserita al posto di *numero*
familyFunds *nomefamiglio + numero*	Sostituendo a *nomefamglio* il cognome di uno dei vostri Sims, aggiungerete la cifra inserita al posto di *numero* al quantitativo di denaro posseduto
lockAspiration *on/off*	Permette di bloccare e sbloccare il funzionamento della barra delle aspirazioni
maxMotives	Porta al massimo il valore di tutte le esigenze del Sim
motiveDecay *on/off*	Permette di bloccare e sbloccare il funzionamento della barra delle esigenze
setHour *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra che va da 0 a 23, modificherete l'ora del giorno
unlockCareerRewards	Permette di sbloccare, nella modalità Gioco Libero, tutti gli extra ottenibili dalle due storie principali
help	Mostra la lista dei codici disponibili
help *nomecodice*	Mostra informazioni sul codice inserito al posto di *nomecodice*
exit	Chiude la console di comando
Kaching	Aggiunge 1.000 simoleons
motherlode	Aggiunge 50.000 simoleons
twinzr2cute twinsr2cute ForceTwins	Digitando *uno* tra questi tre codici, potrete avere dei gemelli quando nascerà un bambino
moveObjects *on/off*	Abilita e disabilita la possibilità di muovere liberamente gli oggetti
StretchSkeleton *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, potrete allungare o rimpicciolire le dimensioni del Sim selezionato. 1,0 è il valore predefinito
aging *on/off*	Abilita/disabilita l'invecchiamento dei Sims
intProp maxNumOfVisitingSims *numero*	Inserendo una cifra al posto di *numero*, nella schermata del quartiere, imposterete la quantità di vicini che vi verranno a fare visita
boolProp snapObjectsToGrid *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuove il vincolo di dover posizionare gli oggetti sulla griglia
boolprop displayNeighborhoodProps *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono alcuni elementi dalla schermata del quartiere, come le rocce
boolprop displayNeighborhoodRoads *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono le strade dalla schermata del quartiere
boolprop displayNeighborhoodFlora *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono le piante dalla schermata del quartiere
boolprop displayNeighborhoodWater *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono i corsi d'acqua dalla schermata del quartiere
boolprop displayLotImposters *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rendono le case invisibili nella schermata del quartiere
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono i ponti dalla schermata del quartiere
boolprop lotInfoAdvancedMode *true/false*	Inserendo il valore *true*, il gioco mostrerà tutti i parametri che sta gestendo in quel *momento*
boolprop objectShadows *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono le ombre degli oggetti all'esterno della casa
boolProp guob *true/false*	Inserendo il valore *false*, si rimuovono le ombre degli oggetti all'interno della casa
boolProp displayPaths *true/false*	Inserendo il valore *true*, il gioco mostrerà tutti i percorsi che il Sim dovrà compiere per eseguire le azioni in memoria
boolProp simShadows *true/false*	Inserendo il valore *false* rimuove le ombre dei Sims
floatProp tvVolume *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra decimale di valore compreso tra 0,0 e 1,0 potrete modificare il volume dei televisori nel gioco
gameVersion	Dopo aver digitato **expand**, permette di vedere la versione del gioco all'interno della console di comando
clear	Pulisce la console di comando

SUPREME COMMANDER

Modalità Trucchi

Tre eserciti in lotta, enormi robot corazzati e tanta strategia. Ecco la formula vincente di *Supreme Commander*, un titolo che, però, è difficile da addomesticare. Se volete mettervi in una situazione di vantaggio, selezionate una tra le modalità **Multigiocatore** e **Schermagia** e, dopo aver impostato la mappa di gioco, abilitate l'utilizzo dei trucchi dalle opzioni.
Una volta che vi troverete in mezzo all'azione, vi basterà digitare sulla tastiera le seguenti combinazioni di tasti per ottenere incredibili benefici:

CODICE	EFFETTO
CTRL + Alt+B	Premendo questa combinazione di tasti, aumenterete al massimo le vostre risorse e aumenterete di 10.000 punti il valore della capacità energetica
CTRL+Shift+C	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato un'unità o una struttura, otterrete una copia dell'entità selezionata
CTRL+Backspace	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato una struttura, la cancellerete dal terreno di gioco
CTRL+K	Premendo questa combinazione di tasti dopo aver selezionato un'unità, la eliminerete dal terreno di gioco
CTRL+Shift+V	Premendo questa combinazione di tasti, potrete incollare sul terreno di gioco le entità copiate precedentemente
ALT+F2	Premendo questa combinazione di tasti, apparirà sullo schermo un menu che permetterà di far apparire sul terreno di gioco una qualsiasi unità o struttura
ALT+T	Selezionando un'unità e premendo questa combinazione di tasti, potrete teletrasportare l'entità in qualsiasi punto della mappa di gioco
ALT+N	Permette di rinominare l'unità o la struttura selezionata, quando si preme la combinazione di tasti
ALT+A	Questa combinazione disattiva l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Le unità nemiche continueranno a ripetere a oltranza l'ultimo comando impartitogli prima dell'inserimento del trucco

ANOTHER WORLD

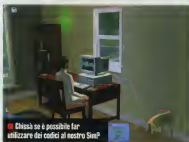
Password

A volte ritornano. Come *Another World*, avventura grafica "old-style" scappata dal dimenticatoio con una bella veste grafica nuova di zecca. Se non siete più abituati alla difficoltà di questi titoli (che a suo tempo fecero sudare le proverbiali sette camicie a chi volle terminarli), vi consigliamo di usare le seguenti password, che vi condurranno ognuna a un diverso checkpoint. Per inserirle, selezionate l'opzione **Continua** nel menu principale e poi andate su **Inserisci Codice**.


Eseguire il copia-incolla sulle strutture è un bel vantaggio. Peccato che *Supreme Commander* cerchi di farci sentire in colpa.

Nella schermata successiva, potrete inserire i codici per avanzare nel gioco. **Attenzione:** le password sono disposte in ordine progressivo, quindi con la prima inizierete dal primo punto di salvataggio, con la seconda dal secondo e così via:

KBAB
KNNN
KFBN
HPBC
XACN
KNTC
CKKB
KNAG
XBBT
BGAF
RNTA
FXKC
RABH
ARFA
FRPX
AKFN
GKHH
PPCP
BBRX
PNHA


Chissà se è possibile far utilizzare dei codici al nostro Sim?

NFKX
XTRP
HRPN
HNHA
TCGN
NRPB
PFNN
CRGN
PXHF
XXKF
THTK
CATK
KFCA

BATTLESTATIONS: MIDWAY

Modalità trucchi

Dall'attacco alla base di Pearl Harbor in poi, la Seconda Guerra Mondiale ha cambiato drasticamente il suo corso. Gli sviluppatori di Mithis hanno riproposto le battaglie avvenute nel Pacifico, all'interno del loro *Battlestations: Midway*. Se desiderate che tutte le missioni e i filmati del gioco siano disponibili, vi basterà creare un nuovo profilo e inserire come nome **Henry Walker**.



Splinter Cell: Chaos Theory

Modalità trucchi

Per utilizzare strumenti "alternativi" rispetto a quelli che la NSA solitamente fornisce a Sam Fisher, entrate nella cartella **\documents and settings\all users\dati applicazioni\ubisoft\tom clancy's splinter cell chaos theory\profiles***nome profilo]* (dove al posto di *[nome profilo]* c'è il nome del vostro profilo di gioco o, al limite, una cartella denominata **default**). Aprite con un editor di testo il file *[nome profilo]***.ini** (vale lo stesso discorso fatto per la cartella, al nome il nome del file sarà **default.ini**), non prima di averne fatto una copia di sicurezza. Scorrete il listato fino al punto in cui apparirà la sequenza dei tasti **F##=** (i cancelletti indicano i numeri, da 1 a 12, dei tasti funzione della vostra tastiera.) Noterete che ad alcuni tasti sono associate delle funzioni, per esempio **F5=QuickSave**, mentre altri sono liberi. Inserite dopo l'uguale uno dei seguenti codici, per attivare nel gioco il trucco associato con la pressione del tasto:

CODICE	EFFETTO
fly	Permette a Sam di volare per i livelli
invisible 1	Rende Sam invisibile ai nemici
invincible 1	Rende Sam invulnerabile
health	Ripristina l'energia al massimo
ammo	Ripristina le munizioni al massimo
ghost	Permette di attraversare i muri
walk	Disattiva i comandi **ghost** e **walk**
playersonly	Disattiva l'intelligenza Artificiale dei nemici
killpawns	Uccide all'istante tutti i nemici presenti nel livello
summon echeloningredient.eflashbang	Fa apparire la granata flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade	Fa apparire la granata
summon echeloningredient.esmokegrenade	Fa apparire la granata fumogena
summon echeloningredient.estickycamera	Fa apparire la micro-camera
summon echeloningredient.estickyshocker	Fa apparire il proiettile elettrico
summon echeloningredient.ewallmine	Fa apparire la mina antiuomo

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

COLIN MCRAE DIRT

Solo su GMC, lo splendido nuovo gioco di rally!

RECENSITO!

HALO 2

Finalmente anche su PC! Sfrutterà le DirectX 10?



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI GIUGNO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 17 MAGGIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Il futuro del divertimento elettronico avrà l'aspetto di uno hobbit?

ESISTE una tensione crescente tra l'idea di videogioco come forma d'intrattenimento e quella di videogame come strumento di interazione sociale.

Tali nozioni non sono necessariamente antitetiche, né contraddittorie: l'intrattenimento è, per sua natura, fortemente socializzante. Negli ultimi anni, tuttavia, l'utilizzo di spazi virtuali per fini differenti dal puro divertimento è cresciuto esponenzialmente. Oltre a *Second Life*, che del videogioco conserva estetica e interfaccia, non si dovrebbe dimenticare che numerosi MMOG (Massive Multiplayer Online Game, cioè giochi online capaci di supportare centinaia o migliaia di giocatori contemporaneamente) sono "vissuti" dagli utenti in modo libero e autonomo, ovvero a prescindere dalle regole e dalle imposizioni stabilite dagli sviluppatori. Per alcuni, i MMOG sono luoghi in cui dare vita a forme di business digitali. Altri preferiscono esplorare lande immaginarie per fini che spaziano dal turismo spensierato alla ricerca accademica. Altri ancora li visitano per scattare fotografie o per girare film d'animazione (machinima). Tutto sembra confermare una cosa: i videogiocatori – specie quelli più "stagionati" – sono stanchi di ripetere fino alla nausea le stesse azioni.



Mi scusi, sa dirmi dove si trova il museo di arte contemporanea?

È legittimo, dunque, aspettarsi che il già notevole divario tra i videogame tradizionali e i MMOG crescerà ulteriormente in futuro. Alcuni ritengono che questi ultimi abbiano salvato il mercato ludico del PC dall'inesorabile declino dovuto all'evoluzione delle console e alla proliferazione di nuove forme di intrattenimento digitale (da YouTube a MySpace). L'esempio classico è *World of Worcraft*, che ha letteralmente riscritto le regole del mercato. Il trionfo commerciale dell'espansione *The Burning Crusade* – con oltre 2,4 milioni di copie vendute nel mondo nella prima giornata – sembra confermare che il fenomeno è tutt'altro che in declino.

Altri, invece, ritengono che *WoW* e i suoi fratelli abbiano condannato il gioco su PC. In ogni caso, perfino i giocatori "duri e puri" non possono non provare un certo rammarico per un'offerta limitata a pochissime ambientazioni di riferimento – "un certo tipo" di fantascienza e di fantasy. Qualcuno ha dichiarato che il 90% dei videogiochi non è che una variazione interattiva di "Aliens" e de "Il Signore degli Anelli". Una rapida ricognizione dell'offerta disponibile parrebbe confermarlo. Di contro, un mondo virtuale come *Second Life* offre straordinarie possibilità di sperimentazione. Il fatto che la maggior parte dei videogiocatori non sia rimasta particolarmente impressionata da questo bizzarro esperimento tecno-sociale non deve sorprendere: considerando che i videogiochi utilizzano tre, quattro convenzioni al massimo, l'idea di trovarsi di fronte a un mondo in cui l'obiettivo non è distruggere tutto quello che si muove, ma *costruire* qualcosa – da un palazzo principesco a una relazione interpersonale – non può che apparire destabilizzante.

Allo stesso tempo, per quanto innovative, le dinamiche d'interazione sociale offerte dai mondi virtuali e dai MMOG sono limitate e limitanti. Si potrebbe controbattere che sono proprio i limiti di *Second Life* a rendere l'interazione con gli avatar particolarmente interessante. D'altra parte, è chiaro che uno spazio virtuale privo di dialoghi strutturati, effetti speciali fantascientifici e istruzioni predefinite dagli sviluppatori riesca a spiazzare anche coloro che abbiano il tempo, la voglia e le risorse per "mettersi in gioco" fino in fondo e provare qualcosa di inedito.

In fondo, il problema fondamentale dei videogame – un impulso autodistruttivo – è che i loro creatori competono per implementare l'offerta esistente, anziché tentare vie nuove. Pensiamo agli sparatutto in soggettiva: da oltre una decade, l'imperativo sembra semplicemente essere quello di offrire ai giocatori un arsenale sempre più ampio e letale, nonché personaggi e ambientazioni graficamente sempre più definite – ma architettonicamente limitate a pochi modelli... Se, da una parte, resto senza fiato di fronte alla perfezione di *Crysis*, dall'altra sono analogamente sbalordito che così tanti sforzi e risorse tecniche (e umane) vengano "sprecati" per produrre l'ennesimo sparatutto a tema fantascientifico.

I videogame acquisteranno una rilevanza culturale e sociale per pubblici eterogenei solo quando i game designer si renderanno conto che esiste un mondo, là fuori, che offre infiniti spunti che potrebbero essere facilmente simulati e reinventati digitalmente. Anche per questo motivo, l'idea di un MMOG progettato interamente dagli utenti – secondo il proposito ambizioso e vagamente utopistico di Dave Perry (**http://topsecret.acclaim.com**) – rappresenta un segnale incoraggiante. Dopo tutto, sono i giocatori a rendere interessanti i videogiochi e non viceversa.

I MMOG rappresentano un'occasione imperdibile per re-inventare il divertimento elettronico: non sprechiamola.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.